JOKER

225

letnik XX
marec 2012
cena 6,90€

Rosasti iz veselja
Mass Effect 3
The Darkness 2
Alan Wake

13. CLEN ZAKONA O VARSTVU JAVNEGA REDA IN MIRU – PISANJE PO ZIDOVIH, OGRAJAH ALI DRUGIH JAVNO DOSTOPNIH KRAJIH, RAZEN NA KRAJIH, KJER JE TO DOVOLJENO, SE SMATRA KOT PREKRŠEK IN KAZNUJE Z GLOBO 208 EVROV.

DRKALI SMO PS VITO IN ULTRABOOKE

KDO SE SPOMNI JAGGED ALLIANCE?

VEDEŽ O ULIČNI UMETNOSTI

EDINA TV, KI JO LAHKO GLEDATE VEDNO IN POVSOD!
IZKORISTITE BREZPLAČNO PROMOCIJSKO OBDOBJE!*
Telekom Slovenije, d. d., 1546 Ljubljana
PRISTOP

S **SiOL TViN**-om ne boste nikoli zamudili svojih najljubših TV vsebin, saj jih odslej lahko gledate tudi na računalniku, tablici in mobitelu.

Prenesite aplikacijo in **uživajte takoj!**

*Za SiOL-ove naročnike je uporaba brezplačna. Naročniki SiOL, ki so hkrati uporabniki storitev Mobitel, pa imajo brezplačen tudi prenos podatkov do 31. 5. 2012.

SiOL TViN

Vsebine SiOL TViN so na voljo le naročnikom Telekoma Slovenije, del vsebin, kot so TV spored in video katalog, pa je na voljo vsem uporabnikom. Uporaba storitve SiOL TViN je brezplačna za naročnike SiOL TV programskih paketov Standard in Mega. Možnost ogleda programov in dostop do vsebin v okviru SiOL TViN sta odvisna od naročenih storitev SiOL ali Mobitel. Mobilni prenos podatkov je ob uporabi mobilne aplikacije SiOL TViN ali spletne strani SiOL TViN za uporabnike storitev Mobitel v omrežju Mobitel brezplačen do 31. 5. 2012. SiOL TViN deluje na območju Slovenije. Delovanje SiOL TViN je odvisno od podatkovne povezave, ki mora biti najmanj 300 kbit/s na mobilnem omrežju ter najmanj 500 kbit/s na brezžičnem omrežju. Slike so simbolične. Telekom Slovenije, d. d., si pridržuje pravico do sprememb cen in pogojev. Za dodatne informacije, cene in pogoje obiščite www.siol.tv in www.siol.net/storitve, pokličite 080 8000 in 041 700 700 ali obiščite Telekomove centre in druga prodajna mesta Telekoma Slovenije.

www.siol.tv

IZGUBLJEN NA NAŠEM SVETU, NAJDEN NA DRUGEM

Disney

JOHN CARTER

MED DVEMA SVETOVOMA

DISNEY PREDSTAVLJA "JOHN CARTER: MED DVEMA SVETOVOMA" TAYLOR KITSCH LYNN COLLINS SAMANTHA MORTON MARK STRONG CIARAN HINDS DOMINIC WEST JAMES PUREFOY IN WILLEM DAFOE GLASBA MICHAEL GIACCHINO KOSTUMI MAYES C. RUBEO MONTAŽA ERIC ZUMBRUNNEN A.C.E. SCENOGRAFIJA NATHAN CROWLEY FOTOGRAFIJA DAN MINDEL ASC, BSC PRODUCENTI JIM MORRIS LINDSEY COLLINS COLIN WILSON PO ZGODBI "A PRINCESS OF MARS" EDGARJA RICEA BURROUGHSA SCENARIJ ANDREW STANTON MARK ANDREWS IN MICHAEL CHABON REŽIJA ANDREW STANTON

CENEX

v kinu od 08.03.2012

TUDI V DISNEY DIGITAL 3 D

www.cenex.si

Disney

©2011 DISNEY ENTERPRISES, INC.

KAZALJKO

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 224
marec 2012
http://www.joker.si

naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo,
Navi, Sneti, Quattro, Yohan, Šerlok

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Ednas Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je britje z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! Plus jurja evrov! Urok za zlato žilo pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Hvala.

Pomembno sporočilo

Lahko imate neprevzeto (1) nagrado

iPhone 4 S
OK

OZNANILA

Novi ipad, Cebit, GDC, MWC, telefoni, Jezni tiči v vesolju - to so udarnejše vesti zadnjega meseca. Na žalost se je zadnje čase po novičarskih portalih utrdil trend, da je več govoric kot zaresnih novic, najsi gre za nove konzole, Applove izdelke ali Diabla. Samo, da se piše.

IGROVJE, KONZOLEC

Syndicate 30
Sol Exodus 32
Shank 2 33
Alan Wake 34
Cannon Fodder 3 36
Inferno+ 37
The Darkness 2 38
Jagged Alliance:
Back in Action 42
Sword of the Stars 2 51
Mass Effect 3 52
Bonecraft 55
Unstoppable Gorg 57
Skylanders 58
Law & Order Legacies 60
predelave 51
Asura's Wrath 66
SSX 67
Journey 69
Disneyland Adventures 70
Uncharted: Golden Abyss 77
Resident Evil Revelations 79
Drkamož 80

PREOSTALNIK

Dolgoročna evolucija *Prihaja velik premik na mobilnem področju. Še več mega na sekundo!* 18
Umetnost iz stranskih ulic *Vedež o tanki liniji med umetnostjo in vandalizmom.* 20
Vroči dnevi nevarnih mož *Kdo se spomni Ivana, Buda, Lynxa in Spika? Mi vsekakor!* 26
Mini testisi *tokrat ne vsebujejo grafičnih kartic, čeprav smo jih imeli. Prihodnjič.* 63
Intelovi manekeni *Predstavljamo nov rod prenosnikov, tanke in mične ultrabooke.* 64
Ko se v dlaneh zasvita *vita, takrat se geeku dvigne kita.* 72

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak 5
Uma Turban 28
Slikosuk 82
Črkožer 84
Jokerplov 87
Kražka 88
Štorija 89
Crtič deluks 90

20 VRSTIC

Daleč od tega, da bi imel kaj proti zdravstvu in zdravnikom, ki imajo enega zahtevnejših poklicev in jim nisem nič fovš za njihove kobajagi visoke plače. Ena sama napaka in lahko človeka fino pohabijo, družba pa jih že ob sumu felerja pribije na sramotilni steber, pozabljajoč na Jezusov rek "Naj vrže prvi kamen tisti, ki je brez greha." Čeprav bi se lahko nekateri zdravniki ob medicinski strokovnosti bolje naučili dela z ljudmi, z njimi skorajda nimam slabih izkušenj. A kljub temu: manj kot jih vidim, bolj sem srečen. Žal se prejšnji mesec temu nisem mogel ogniti, saj ni važno, zakaj, kajti ne bom obravnaval njih (mogoče le medklic: moja dohtarca je nadkul). Obregnil se bom ob nekaj, kar sem opazil med postavanjem po čakalnicah. Le-to srečoma ni bilo tako dolgo kot v socializmu, ko si prišel ob petih zjutraj in naletel na hordo penzionerjev, nakar si med vohanjem cenene mortadele ter inkontitentnih prdcev trpel do štirih popoldne. Vseeno pa sem v čakalnicah prebil nekaj ur in bil nad nečim opaženim jako, prejako začuden. Namreč nad tem, da razen mene med ducati ljudi, s katerimi sem si delil klopi, dejansko ni bilo niti enega, ponavljam, niti enega, ki bi imel s sabo karkoli za krajšanje časa. Vsi, ampak res čisto vsi so strmeli v nasprotni zid, opazovali TV-zaslone z rolajočimi se oglasi, brskali po nosu, ogledovali drug drugega, tapkali s čevlji in občasno rekli kako s sotrpinom. Okej, nisem pričakoval grozdov tablic, 3DSov, PSPjev, androidnih fonov in ultrabookov, dasi itak nisem videl niti ene podobne naprave, celo pri mladih ne. Nagključje? Mogoče. Ne more pa biti koincidenca, da ni imel nihče ničesar za brati. Spomnim se, da je njega dni marsikdo držal vsaj časopis ali revijo, če že ne knjige. Zdaj pa sem se počutil kot enooki v deželi slepih, ko sem čital kindla in privlačil WTF-poglede. E-bukla res ni običajen pojav, a imam žalosten občutek, da bi me enako opazovali ubeglo afriško žival, če bi držal papirno knjigo. Nad tem stanjem sem zaprepaden, saj se mi zdi tovrstno tratenje časa zločin nad možgani. Razen, seveda, če taisti ljudje doma in drugod berejo kot zmešani ter si lahko šele pri zdravniku odpočijejo od stalnega naprezanja sivih celic. Je varianta. Čeprav ne ravno verjetna. ***Sneti***

PODPORNIKI

Avtera	63	Cenex	3, 68	Najdi.si	19	Telekom	2
Blitz	78	Colby	11	Očistimo Slovenijo	91	Učila	41
Bolha	78	Mantis	81	Playstation	24	Ultrastore	13

Na naslovnici je mozaik ulične umetnosti. Ne počnite tega na sosedovi frišni fasadi podnevi!

Dober in vsakomur znan primer oglaševanja, ki bi ga morali z zakonom prepovedati, je serija ogabnih tresočih bannerjev v slogu “Čestitamo, vaš IP naslov je bil izbran. Imate možnost dobiti čisto novi iPad!” Svojčas tujske pasice je uspel izraelski ponudnik posloveniti in jih spraviti celo na vodilne kranjske sajte.

Spletne reklame so v splošnem nadležne, v tem se strinjamo vsi, tako uporabniki kot založniki in oglaševalci. Velikokrat so celo tako zoprne, da raje zapustiš stran, kot da bi še naprej prenašal utripanje, zaradi katerega se ne moreš osredotočiti na čtivo, ali neskončno ponavljanje filmčka, ki so ga glupi urejevalci umestili na sredo članka. Lebdeči oglasi, ki prekrivajo vsebino in imajo umetelno skrit gumb X za izklop, so pa itak največje podrepne muhe spletnega marketinga. Vsaj tistega taresnega na količkaj normalnih straneh. V gusarskih vodah, rdečih četrteh, razuzdanih brlogih in drugih vsemrežnih stranpoteh so kajpakda prisotni še dosti nizkotnejši načini preusmerjanja pozornosti. A tam goro žmigajočih smajljev, zvirajoče se nage babe in samodejno odpiranje novih oken z neizrekljivimi anatomskimi prizori vzameš kot davek na lastno izprijenost.

Na žalost se vse več teh bednih pristopov seli iz kloak na vsakdanja spletna mesta. Dober in vsakomur znan primer je serija ogabnih tresočih bannerjev v slogu “Čestitamo, vaš IP naslov je bil izbran. Imate možnost dobiti čisto nov iPad!” Svojčas tujske pasice je uspel izraelski ponudnik posloveniti in jih spraviti celo na vodilne kranjske sajte. Pa ni težava le v stroboskopski odurnosti teh reklamic, marveč v njihovem ozadju. Klik nanje ti pokaže, da gre pravzaprav za neke sorte mobidični klub, pri čemer te dostop do različnih neumnih vsebin košta pet evrov tedensko, kar je precej nejasno navedeno v ducat vrsticah zelo drobnega teksta. Za dodatno prepričljivost ti znova prijateljsko povedo, da imaš neponovljivo možnost zadetka Applove mobilije, kar podkrepijo s sličicami in izjavami navdušenih preteklih nagrajencev.

Neprivlačnega oblikovanja se žal ne da sankcionirati. Tudi poslovni model, ki temelji na oderuškosti, zavajanju in neznanju uporabnika, je težko pregonljiv. Kaj pa, če je oglaševanje nedvoumno pričanje po krivem? V svoji zajebanosti sem uporabil nedavno Googlovo dobroto: iskanje po slikah. Iskalniku pokažeš podobo in če na širnem spletu obstaja slična, boš to zelo verjetno izvedel. In sem. Vsi tisti Janezi in Micke in Petri iz Maribora, Ljubljane ter Jesenic, ki ponosno držijo v rokah ipad in se pri tem režijo kot pečeni mački, niso ne Slovenci, ne nagrajenci, marveč naključni Zemljani, ki so se slikali s tablico in fotko nekje javno objavili.

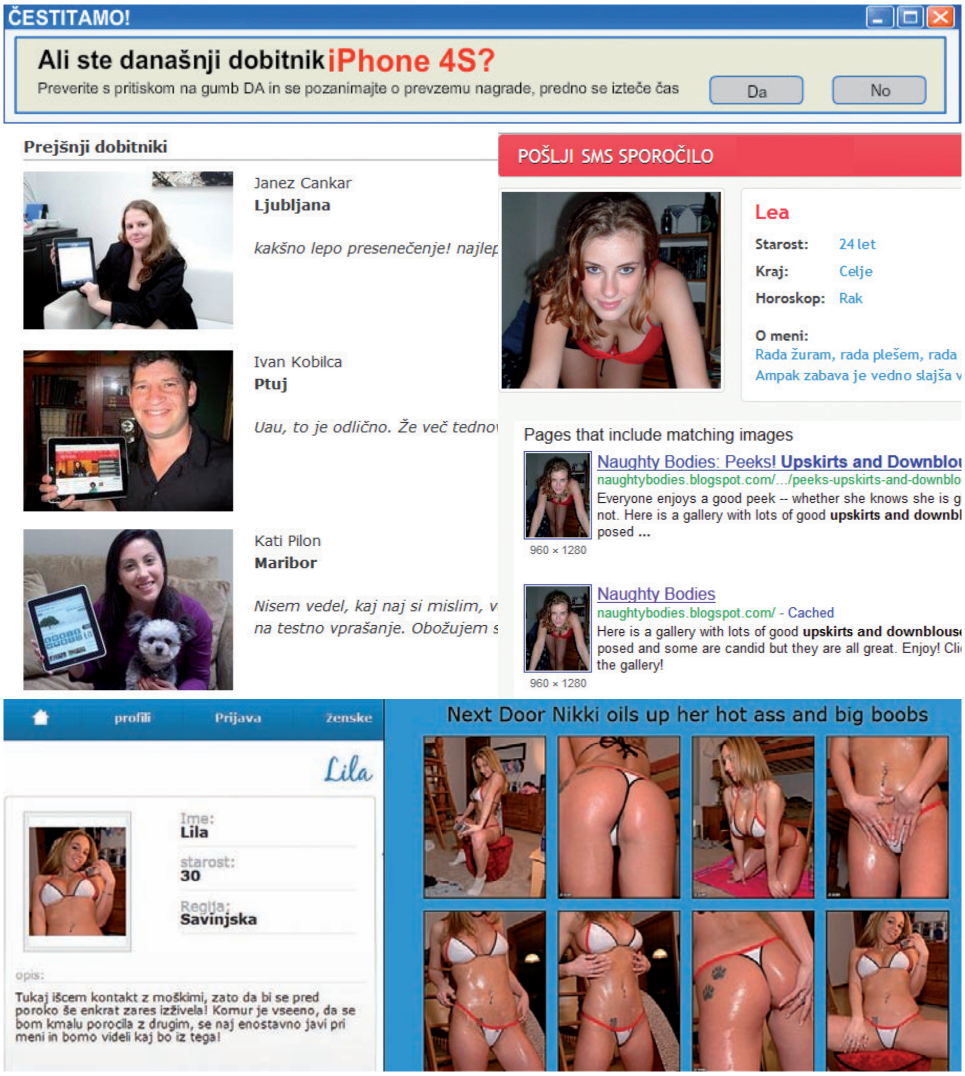
Slična zgodba so ducati kao slovenskih strani za zmenke, SMS-flirt in priložnostni seks. Vse prekipevajo od mičnih fotografij osamljenih in potrebnih Tin, Natalij, Zdenk, Mojc in Darink s kipečimi dekolteji. Profili so seveda opremljeni s priljudnimi večstavčnimi opiski in nič ne dvomim, da ob pogledu na ta podalpski cvetober marsikdo kojci seže po mobilniku in jame tipkati poželjiva sporočila. Za dva evriča po komadiču, se razume. Kdo nanje odgovarja, nimam pojma. Morda kak direktorček ponudnika teh oglasov, vsekakor pa ne frača s slike, kajti dobri brat Gugl tudi tu razkrije njihovo istovernost. Ne ena, dve ali peščica, marveč čisto vse tiste izprsene našobljenke, ki na nebroju tovrstnih oglasnikov hlepijo po družbi / princu / prejemanju batine vse do jajc, so zlaganke, pokradene bodisi iz privatnih albumov, bodisi iz galerij manekenk in slačipunc.

V današnjem svetu se ne čudim, da 'podjetneži' pridejo na take podpasne zamisli in ves servis temeljijo na potvarjanju. Zaskrbljujoče pa je, da take greznične ponudbe splavajo na vrh do najširše javnosti in tam obstanejo, pri čemer jih podpirajo vsi po vrsti, vključno z najbolj množičnimi občili, kot je 24ur.com. Takole mi piše njihov židovski razpečevalec, ko ne privolim v to svinjarijo pri nas: “You have no idea how much money these banners are making publishers in Slovenia!” Se da kaj storiti? Oglase servira agencija iz Tel Aviva, storitev je kao nizozemska, posreduje jo neko ciprsko podjetje ... Nekje v verigi sem celo naletel na slovensko podjetje Mediamobile, katerega ljudje so očitno izvežbani v sočnem flirtaškem dopisovanju. Pozval sem jih na zagovor, a se na pismo niso odzvali, telefonično pa sem fasal edinole par trapčevskih zabruskov. Nakar je njihovo ime čudežno izginilo s strani.

Tako zlorabljanje interneta s celotnim spletnim oglaševalskim modelom vred, o katerem sem potarnal v še kako aktualnem in resničnem uvodnjaku Jokerja 201 (id 7630), je kakopak prezira in zatrtja vredna. Kurci palci privzeto in proti volji uporabnika izkoriščajo geolociranje, da lahko kažejo oglas v pravem jeziku, z lokalnimi imeni babur in krajev, kar je strah vzbujajoče. Tehnologija omogoča, kapitalizem izkorišča, uporabniki pa smo neizobraženi in nemočni. Kateri podatki še uhajajo v take zle namene? Predvsem pa, kako daleč je trenutek, ko bo popoln nateg oziroma laž čisto sleherna reklama?

Na žalost se ob vseh ostalih težavah ne ljubi s tem donkihotovsko ukvarjati nobeni inšpekciji. Navsezadnje se lahko vsi ponudniki po zgledu tistega našega trgovca, ki so ga dobili pri dozdevni prodaji avta s prevrtenimi kilometri, izgovarjajo, da so slike veseležev z ipadi in barely legal pohotnic zgolj simbolične.

David Tomšič



ČESTITAMO!

Ali ste današnji dobitnik iPhone 4S?

Preverite s pritiskom na gumb DA in se pozanimajte o prevzemu nagrade, predno se izteče čas

Da No

Prejšnji dobitniki

Janez Cankar
Ljubljana
kakšno lepo presenečenje! najlep

Ivan Kobilca
Ptuj
Uau, to je odlično. Že več tedno

Kati Pilon
Maribor
Nisem vedel, kaj naj si mislim, v
na testno vprašanje. Obožujem s

POŠLJI SMS SPOROČILO

Lea
Starost: 24 let
Kraj: Celje
Horoskop: Rak
O meni:
Rada žuram, rada plešem, rada
Ampak zabava je vedno slajša v

Pages that include matching images

Naughty Bodies: Peeks! **Upskirts and Downblo**
naughtybodies.blogspot.com/.../peeks-upskirts-and-downblo
Everyone enjoys a good peek -- whether she knows she is g
not. Here is a gallery with lots of good **upskirts and downbl**
posed **...**
960 × 1280

Naughty Bodies
naughtybodies.blogspot.com/ - Cached
Here is a gallery with lots of good **upskirts and downblous**
posed and some are candid but they are all great. Enjoy! Cli
the gallery!
960 × 1280

profili Prijava ženske

Lila

Ime: Lila
starost: 30
Regija: Savinjska

opis:
Tukaj iščem kontakt z moškimi, zato da bi se pred poroko še enkrat zares izživela! Komur je vseeno, da se bom kmalu porocila z drugim, se naj enostavno javi pri meni in bomo videli kaj bo iz tega!

Next Door Nikki oils up her hot ass and big boobs

Morda bo kdo rekel “Ja itak, a si mislil kako drugače??” Pa mora naša družba tako ’itak’ zlagano oglaševanje dejansko sprejeti? Ne gre za neko brezvezno zajebavanje, marveč za prodajanje neobstoječega.

Home
Garage
SETUP SHEETS
MODEL SETUP
TELEMETRY SETUP
SELECT MODEL
CHANNEL SETUP
TQi
DOCKING BASE
OFF
ON

Najhitrejša igrača

Ste vedeli, da so prvi komercialni avtomobilček na daljinsko vodenje izdelali leta 1966 v italijanskem podjetju Elettronica Giocattoli? Šlo je za ferrari 250 LM. In odtihmal so to omiljene igrače za odrasle fante. Kot joški, torej. Mulac je le izgovor za obiske tovrstnih štacun in uresničevanje neizpolnjenih želja iz naše socialistične mladosti. Če je fotr malce bolj testosteronski, se je treba z vozilcem tudi postavljati. Zato mora formulca ali terenček izstopati, pritegovati poglede in delati soseda zavistnega. To pomeni velikanske gume, brzinskost, hrupen motor, vratolomno poskočnost in postavljanje na zadnja kolesa.

Kar je bilo še pred desetletjem v domeni modelarjev, ki so sestavljali dirkalnike po komponentah, jih filigransko uglaševali ter s pipetami dozirali mešanico metanola in nitrometana, lahko dandanes kupiš v skompletirani različici za par stotakov. K priljudnosti so največ pripomogli sodobni brezkrtačni elektromotorji, ki so praktično v vseh pogledih peljali scat tiste z notranjim izgorevanjem. Slednji so resda bolj zanesenjaški, saj vključujejo vse zaresne kose, od rezervoarja prek vplinjača do tipičnega dvotaktnega batnega agregata, zaradi česar zahtevajo več nastavljanja in znanja. Toda elektrika je lažja za rokovanje, manj se kvari, potrebuje minimalno vzdrževanja ter je za nameček vodljivejša in hitrejša. Edinole zvoka nima primerljivega in baterije se hitreje izpraznijo ter počasneje polnijo.

Kronski izdelek tega področja je najnovejši model XO-1, ameriškega proizvajalca Traxxas. Ime pomeni 'experts only', gre pa za najhitrejši serijski štirikolesnik na daljinsko. Torej tak, ki ga kupiš, daš iz škatle in pičiš, brez kakršnegakoli vijačenja in rokodelstva. 68-centimetrski, 4,7-kilski ferrarilični bolid gre, pazi to, kar sto milj oziroma 160 kilometrov na uro, do kamor pospeši v manj kot petih sekundah. Če bi XO-1 imel izpuh, bi ga pokadil celo veyronu, a ker njegova štiri kolesa ženejo škrati elektroni, je povrhu vsega še ekološki. Vseeno mu varčnost ni močnejša plat, saj se litij-polimerna akumulatorčka pri taki urnosti izprazneta v treh minutah. (Mimogrede, svetovni rekord radijsko vodenega avtočka je nekaj čez 260 na uro.)

XO-1 stane okoli tisoč evrov. V Sloveniji so določeni Traxxasovi avtomobilčki sicer naprodaj, tegale pa je treba v primeru hotnosti naročiti po spletu. Vendar se je nujno zavedati, da to ni igrača za na dvorišče pred blokom. Proizvajalec, ki na škatli navaja zahtevnost 10 (na lestvici do 7 :)), svetuje rabo na ovalnem dirkališču in pri čimvišji hitrosti. Le takrat ima namreč superšportniček zaradi vrhunsko zasnovane aerodinamičnosti najboljši oprijem in s tem vozne lastnosti. Pri tem pride do izraza še ena posebnost: na upravljalnik je moč namestiti iphone oziroma ipod touch ter z njim nastavljati podvozje in spremljati osnovne telemetrične podatke. Kajpakda po vožnji, kajti med njo gre imeti oči na avtu. Vseeno pa poškil na zaslonček razkrije, da se glavna gred pri polnem plinu, no, elektriki zavrti kar 23.000-krat v minuti! Noro! *(lf)*

Streljalo črvin

Pust je mimo samo za navadneže. Navdušenci se namreč transformirajo v svoje omiljene like iz fantazijskih svetov knjig, stripov, filmov in iger ob vsaki priložnosti, ne glede na letni čas. Največ seveda šteje, ako si celotno opravo ustvariš sam, vendar za tak podvig marsikdo nima dovolj rokodelskih spretnosti. Kaj storiti torej, če si dečva in ti je ljuba igrica Portal, zato bi rada postala junakinja Chell?

Osnovni kos opreme za tovrsten cosplay je tajinstveni portal gun oziroma Aperture Science Handheld Portal Device (ASHPD). To je tisto belo čudo zanimivega videza, s katerim Chell na gladke površine, kot so podi, stene in stropi, bljuva po en vhodni in izhodni portal. To sta bližnjici v prostor-času, skozi kateri nato instantno prežarčuje sebe ali objekte, ne glede na to, kako daleč vsaksebi sta si. Ob tem se predhodni pospešek ohranja, zato je teoretično moč s padanjem iz ene črvine v drugo doseči neskončno hitrost. Prav tako je ASHPD sposoben dviganja objektov in njih držanja v zraku direktno pred tistim, ki z njim ravna. Izstreljevalnik je zanimive oblike, s tremi kraki, ki nečemu gotovo rabijo – morda čohanju ega zblaznele umetne pameti GlaDOS? –, in z neskončno zalogo energije.

Izumili so ga v laboratorijih podjetja Aperture Science, kjer so v petdesetih letih prejšnjega stoletja raziskovali možnosti za transport nevarnih materialov. Zgradili so poligon za preizkušanje prototipa s kupom ravnih belih sten in steklenih površin. Tam se je izkazalo, da je reč odlična za ustvarjanje črvin pod nogami tečnih obrambnih kanonov, ki jih nato odložijo v prepad. Ali da se Chell nemara sprehodi za svoj hrbet in se uščipne v atletsko rit. Če bi bila bolj praktična, bi imela s kavča v dnevni sobi portal direktno do hladilnika s pivom.

Onegaj deluje na kvantno-tunelskem principu. To je resnični fizikalni pojav, ki se mu udinjajo kvantni delci – tako majhni, da zanje veljajo pravila kvantne fizike. Sem spadajo atomi in njihovi gradniki, kot so protoni in elektroni. Kvantno tuneliranje je posledica načela nedoločenosti: dejstva, da nikoli ne moremo hkrati vedeti točnega položaja in hitrosti delca. Zato kraj, kjer je, ni točno določena pika, marveč je razmazan po prostoru – pravzaprav je valovanje. Zato po tej teoriji, kakor se že čudno sliši, obstaja majhna možnost, da se delec takoj znajde nekje drugje. To na papirju velja celo za velikanske skupke koscev, kakršen je človek. Izračunana verjetnost, da se bo nekdo od nas nenadoma prežarčil na drug konec sveta, je denimo okrog ena proti ena in štirideset ničel zadaj. Kako nepredstavljivo malo je to, je moč razbrati že iz dejstva, da se to ni še nikomur pripetilo. Razen tistim, ki se jim je, a zanje ne vemo. Nanosvet je pač poglavje zase in marsikatero človekovo tamkajšnjo dognanje se ne sklada z našimi pogledi na ustroj vesolja, recimo z relativnostno teorijo. Kdo ve, če bomo kdaj uspešno razvozlali oba svetova, saj bi nam to dalo nič manj kot božje moči.

Delujoče puške, ki strelja teleporte, zato ni. Za maškarado se je potemtakem treba zadovoljiti z replikami, ki so imenitnega videza, se svetijo, spuščajo nenavadne zvoke, lukenj v zidove pa ne delajo. Doslej so bile take igrače bolj kot ne unikati: eno iz delavnice za filmske kulise Volpin Props so decembra 2010 na dražbi Penny Arcadove fundacije za otroke Child's Play prodali za 10.600 evrov. Verjetno je šel naravnost v vitrino. Za vse ljubitelje Portalov pa se je našla japanska firma Neca, ki je pričela z maloserijsko izdelavo portal guna, kakršnega si je zamislil Valve. Kakovostno izdelana oblinasta puška, ki oranžno-modro sveti, stane 16.000 jenov ali 150 evrov. Najdeš jo na primer na Mamegyorai.co.jp. Zdaj nucaš le še preprost oranžen kombinezon in tiste hecne skokice, leg springs imenovane, ki jih dobiš celo pri nas. *(JCT)*

Sleeping Dogs

Hongkonški akcijski filmi so podzvrst akcijad, ki mnoge tako navdušuje, da prisegajo le nanje in se ne zmenijo za bolj speglano holivudsko produkcijo. Med Slovenci vobče niso znani, je pa celo zadnji vaški lojz slišal za proslavljenega režiserja Johna Wooja, ko je iz Hong Konga preklopil v Tovarno sanj in tam posnel Mission: Impossible 2 s Cruisom, Face/Off s Cagem in Broken Arrow s Travolto. Na kratko rečeno 'HKA' združujejo tipične elemente hollywoodskih akcijad s kitajskimi prvinami, zlasti borilnimi veščinami, pa tudi nadnaravnostjo in zasanjanostjo. A hkrati znajo biti daleč bolj surovi in direktni od ameriških filmov. Vse to kanijo skupaj potegniti Sleeping Dogs, igra, ki je šla pod rušo, ko so ji rekli True Crime: Hong Kong, nakar je presenetljivo vstala od mrtvih z drugimi razvijalci in v nedrjih alternativnega založnika. Nasvidenje Luxoflux in Activision, dobrodošla United Front Games in Square Enix.

Postali bomo policist Wei Shen, ki se prelevi v prislovičnega čefurja, ko gre pod krinko šnofljat v brutalno triado Sun On Yee. (Vedežni trenutek: triade so kitajske kriminalne organizacije, ki delujejo širom Azije in tudi tam, kjer je veliko Kitajcev, od matične veledržave prek Tajvana in Vietnama do Združenih držav, Kanade ter Avstralije. Število ljudi, ki jih združujejo pod marelo pranja denarja, izsiljevanja, trgovanja z mamili in ponarejanja ama vsega, ocenjujejo na milijon in pol do dva milijona.) Wei bo le kolešček v ogromnem stroju, ki se ga bo na vsak način trudil pokvariti in priti do šefov.

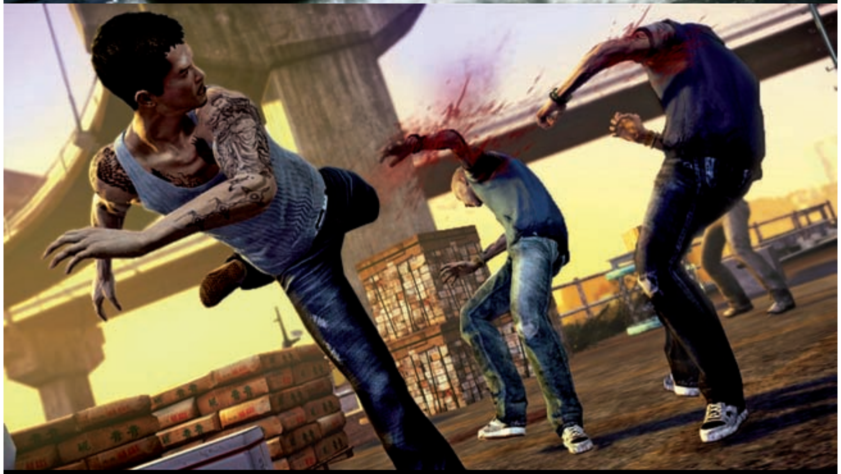
V ta namen se bo prosto, v maniri odprtosvetnih špilov, gibal po Hong Kongu, opravljal naloge za raznorazne ponudnike in se udeleževal številnih adrenalinskih aktivnosti. Jasno je, da bomo iz tretje osebe streljali, kar bo dopolnjevalo skrivanje v zaklonu po zgledu Gears of War, dirkali z avti, motocikli ter motornimi čolni in se tepli. A to ne bo vse, saj bomo imeli svoje stanovanje, se preoblačili, polnili garažo s fensi štirikolesniki, nadlegovali mimoidoče, bežali pred policisti, ki ne bodo vedeli, da smo detektiv, poslušali radio, tiholazili, s telefonom triangulirali položaje capinov, se skozi gužvo prebijali za ubeglimi tarčami, ki nas bodo prezgodaj skužile, in ploščadili po strehah nalik Assassin's Creedu. Za razliko od Ubisoftove serije bo plezanje zahtevnejše, saj Wei naslednjega roba ne bo prijel samodejno, temveč bomo morali za to v pravem trenutku stisniti gumb.

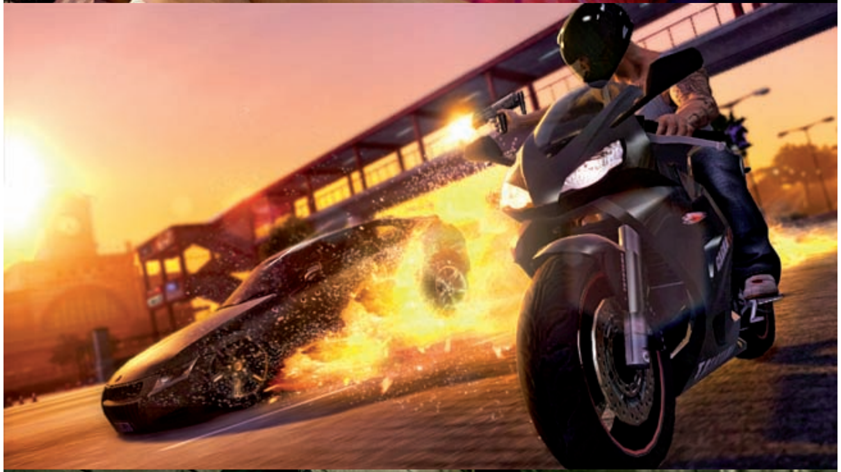
Najbolj se kani naslov proslaviti s kinematografičnim dogajanjem po zgledu hongkonških kinouspešnic. V strelskih obračunih bo po zraku letelo na stotine krogel, ki se bodo krvavo zadirale v telesa in spektakularno razčefukovale okolico, da bi se ustavil še Max Payne. Tudi zato, ker so iz slednjega pobrali upočasnjeni bullet-time za kar najboljše vzdušje in poznavalsko odobravanje naokoli frčečih drobcev. Še bolj filmsko bo pretepanje, kjer bo naš izurjeni kungfujec po okvirnem dvogumbnem zgledu Batman: Arkham Cityja peone nezavestne pošiljal na urgenco s kompliciranimi zlomi in zvini ter jih uporabljal kot žive ščite pred metki. Baletniške wushu poteze se bodo mešale z brutalnimi lomljenji vsega, kar nam bo prišlo pod pesti, od rok in nog do grl ter hrbtenic. Pridoma bomo izrabljali okolico, saj bomo grabili železne palice in sovrage metali v stene, smetnjake ter električne ograje, kjer si bodo med dretjem cvrli jajca. Takisto jih bo moč metati z višin, jih ubijati z lastnimi orožji in jim betice tiščati ob goreče štedilnike, v ventilatorje in v straniščne školjke. Pred kratkim uporabljane. Neizprane.

Veliko je navdihov, od koder Sleeping Dogs črpajo, zato predvsem upamo, da jim bo uspelo najti lastno identiteto. Prav tako se nadejamo, da bo pod akcijo dihala odrasla zgodba z življenjskimi, dobro oglasničenimi liki, ki se ne bo pustila ujeti v klišejsko-sladkobne hollywoodske mreže, marveč bo zajemala iz črninskega hongkonškega vodnjaka. To se zna pripetiti, saj gre za klasično tamkajšnjo pripoved o 'undercover copu', ki vijuga med opravljanjem naloge in vzdrževanjem krinke, tu pa je dosti priložnosti za brezkompromisnost, odličnost ter fatalne ženske z joški. Najpravejša zvezda igre pa zna itak biti čudovito poustvarjen Hong Kong z dnevno ter nočno osvetljenimi ulicami, usranimi trgi, vlačugarskimi predeli, stolpnicami, pristaniščem, okoliškim hribovjem in, aha, letališčem. Razočarani bomo, če ne bomo zrušili vsaj enega letala, po možnosti tako, da bomo v reaktivni motor vrgli kineskega mafijca. Ne zezaj džukelu kad spava! (sn)

Square Enix za PC, PS3 in xbox 360, 19. avgusta

魚市場
Fish Market
Kerosan





Sniper Elite V2

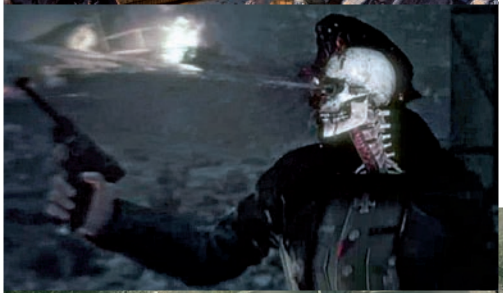
Decembra 2005 izdani Sniper Elite (J149, 75) ni bil popoln, vendar je bil v svoji edinstvenosti dovolj dober, da je marsikomu ostal v lepem spominu. Stopili smo v smrdljive škornje ameriškega ostrostrelca, ki je spomladi leta 1945 v Berlinu skušal preprečiti Sovjetom, da bi prišli do nemških jedrskih načrtov. Posebnost je bil realizem, kar je pomenilo nič callofdutyjevske ramboidnosti, marveč zvečine potrpežljivo škiljenje skozi rešpetlin, upoštevanje zakonov balistike in zadrževanje diha ob strelu. Novi Sniper Elite kani to izkušnjo še nadgraditi. Avtorji, ista skupina Rebellion, povedo, da ne gre za nadaljevanje, marveč bolj za predelan, dodelan izvirnik. Čeprav ga razvijajo tudi za konzole in sodobni trendi niso naklonjeni vernosti na račun zabavnosti, obljubljajo, da blagovne znamke ne bodo sfižili z akcijskim pristopom.

Kraj in čas dogajanja torej ostajata ista: glavno mesto Tretjega rajha tik pred kapitulacijo. Tja nas ne bodo poslali za spreminjanje toka vojne, marveč kot del operacije Sponka, v kateri so Američani lovili in rekrutirali nemške znanstvenike, da znanje, zlasti tisto o raketah V2, ne bi prišlo v roke rdečearmejcev. To je bil drugače resničen projekt agencije OSS (Office of Strategic Services – iz tega je kasneje izšla CIA). Na muhi se nam bodo zato znašli oboji, malopridni nacisti in boljševiki, bistvo pa bo kajpak v skrivalništvu, saj nas bo položil že en sam sovragov zadetek. Seveda pa igra ne bo le in samo gledanje skozi kukalo. Najprej bomo morali najti primerno kukavičje gnezdo, nato pa jo od tam še podurhati. Pri tem bomo imeli dovolj svobode in se bomo odločali med laže dostopnim, a očitnim mestom, iz katerega bo pobeg težji, ali v iskanje vložili nekaj več razmisleka in truda. Konec koncev bomo lahko sejali smrt na kilometer daleč.

Za razliko od prvenca, ki je vseboval okoren, skorajda neuporaben boj od blizu, bo tokrat več razgibanosti. Plazili se bomo za hrbti, rezali vratove, streljali z dušilko, nastavljali pasti z granato na vratih ali pod truplom in diverzantsko preusmerjali pozornost. Nalog pa nikakor ne bomo mogli rešiti brzostrelno v odkritem jurišu. Toda avtorji so prepričani, da bo igra našla dovolj širok krog kupcev, saj navsezadnje tudi v klasičnih, 'superherojskih' streljankah vsi radi pogledamo skozi daljnogled ostrostrelne puške. Pri tem bo Sniper Elite V2 dovzeten za vse sorte igralcev. Bolj neučakani bodo lahko vklopili pomagala in znižali zahtevnost merjenja, dočim bo treba na najvišji težavnosti opazovati okoliški dim za smer vetra, upoštevati krivuljo leta in morebitne odklone krogle zaradi stekla ali lesa ter za držati sapo za mirnejšo roko.

Svojevrstna zanimivost, dasi za nekatere pretirano krvoločna, bo spektakularna, upočasnjena pot izstrelka od cevi do žrtve in skozi njo. Pri tem bomo v rentgenskem pogledu videli trganje mesa, drobljenje kosti in brozgo notranjih organov. Ali bo slednji mortalkombatovski element pristajal takemu špilu, bomo sodili maja. Novost bo še sodelovalno večigralstvo.

Mimogrede, prednaročniki na špil, ki ne bo stal polne cene, bodo dobili še specialno misijo, v kateri bo mogoče šicniti firerja osebno. To ni kar tako, saj smo to doslej lahko storili edinole v izvirnem Wolfensteinu. (lf) ***505 Games za PC, xbox 360 in playstation 3, maja***



Skyrim še bolj HD

Na potovanje po severnih deželah Tamriela se je doslej odpravilo že več kot deset milijonov prijavljenih avanturistov (in še vsaj dvakrat toliko slepih potnikov), ki so na poti preživeli v povprečju osemdeset ur! Skryim je krizi navkljub obrnil že prek pol milijarde evrov in je daleč najhitreje prodajan naslov na servisu Steam.

Bethesda vroče železo pospešeno dopolnjuje in zadnji dodatek je tako imenovani Creation Kit. Gre za nucnik, ki omogoča modificiranje igre in deljenje teh modov s skupnostjo (največjo zbirko premore Steam Workshop). Zvečine so navdušenci ustvarili malenkosti, kot so grafični popravki, spremenjeni dialogi, krvoločnejši zajci, dodatni zvoki in izboljšave vmesnika. Najdejo pa se tudi dodatne lokacije. Poleg tega so razvijalci izdali High Resolution Texture Pack, ki ob švicanju grafične kartice prinese bolj detajlne teksture. Pozor, tega ne gre mešati s fanovskim projektom Skyrim HD. Vse našteto je zastonj in na voljo le za računalniško različico, saj konzolni nista dovzetni za tovrstno nadgrajevanje.

Avtorji so drugače namignili, da lahko v doglednem času pričakujemo prvi DLC. Vendar so obenem navrgli, da jih za razliko od Falloutovih ne bodo izdajali tako pogosto in da jih bodo raje naredili obširnejše, v slogu starodobnih dodatkov.

Prvi veliki dodatek za Civo 5

Po več DLCjčkih bo Civilizacija 5 koncem pomladi dobila pošteno razširitev Gods & Kings. Kot namigne ime, bo najbolj razveselila tiste, ki Firaxisu zamerijo, da se v petici ni bolj posvetil oznanjanju vnebovzetja, reinkarnacije in posta. Vsebovala bo enajst zgodovinskih religij, ki jim bo moč nadeti 'prepričanja'. Ta bodo nosila bonuse za civilizacijo. Izboljšana bo tudi diplomacija – z vohuni, ki bodo kradli tehnologijo in netili revolucije. Razen tega bo v paketu devetindvajset novih enot, trinajst stavb, devet čudes in devet civilizacij, med njimi Nizozemci, Kelti in Maji. Plus zanimivejši ločeni scenariji, kajti eden se bo dogajal v steampunkovskem viktorijanskem okolju!

Naslednji SBK bo Generations

Kakor ima avtomobilizem dirke Touring Car Racing, kjer drvijo nafrizirane inačice siceršnjih prodajnih modelov, tako ima svet motošporta Superbike World Championship (tudi SBK), ki se v tej značilnosti razlikuje od MotoGPja. In kakor ima MotoGP svojo linijo iger, jo ima tudi SBK. Naslednji naslov v seriji bo Generations in na PC, xbox 360 ter PS3 dospe že maja. V skupku se lahko nadejamo dirkališč, človekov in strojev iz tekoče sezone, predvsem pa razširjenih modusov ter poglobljenega ukvarjanja z mašinami in moštvom. Italijanski avtorji Milestone trdijo, da Generations ne bo samo evolucijski korak od SBK 11, marveč največja motoigra evar. Bi bilo v marketinški napovedi za pričakovati kaj drugega?

Zynga gre na svoje

Vodilno podjetje na področju socialnega igranja se je odločilo, da prisotnost na Facebooku in drugih omrežjih ni več dovolj. Zato so se odločili napraviti lasten portal. Temu je verjetno botrovalo dejstvo, da si socialna omrežja odgriznejo znaten delež cekina, ki ga igralci odštejejo za nakup virtualnih traktorjev in druge navlake. Samo za ilustracijo, dvanajst odstotkov Facebookovih prihodkov izvira ravno iz njihovih špilov. Zyngin portal bo za prijavo sicer hotel račun na Facebooku, vendar naj bi se na njem v prihodnosti pojavile igre drugih razvijalcev in delale družbo največjim hitom podjetja, ki otvarjajo servis: CityVillu, Empires and Allies, Zynga Pokru ter Hidden Chronicles. Po domače: zdaj, ko so na Markovem omrežju pokasirali milijarde, jim je postal odveč. Biznis je pač biznis.

Še dve robotovščini za PC!

Ljubiteljem hodečih kovinskih kolosov se smeji že vso zimo, saj nas poleti čaka MechWarrior Online in decembra Hawken. Zdaj lahko začno poplesovati, ker sta najavljeni še dve novi robotovščini! Obe iz Battletechovega sveta. Najprej so se zganili pri studiu Day 1, kjer so pred desetletjem napravili sloviti MechAssault, eno prvih nalinijskih večigralskih iger za xbox. Napovedali so Reign of Thunder, hitro večigralsko tretjeosebno akcijado. Kot MW Online bo zastonj, ni pa še jasno, če jo bo poleg PCja videl xbox 360. Drugi naslov ne bo akcijski, marveč potezna strategija MechWarrior Tactics. Tudi ta bo uporabljala model free-to-play in bo za PC. Zanjo obljubljajo veliko nadgrajevanja mechov v garaži. Zdaj samo čakamo, kdaj bo Wargaming.net najavil World of Robots.

Prihajajo poslastice za nalinijske igralce

Prva je iz soban studia Ironclad Games, avtorjev odlične Sins of a Solar Empire. Iz vsemirja gredo v fantazijsko deželo, kajti Sins of a Dark Age bo mešanica Warcrafta in DotA. Od petih igralcev v moštvu bodo štirje kolovratili po karti s heroji, medtem ko bo peti postavljal hišice in v njih rojeval vojsko za podporo. Na PCju, zastonjsko, nekoč.

Švedski Paradox ima v ognju kar tri železa za PC. The Showdown Effect bo absurdno eksplodirajoča, od strani zrta ploščada z bazukami, zanimiva predvsem, ker jo počno avtorji Magicke. Dungeonland bo diablovščina z enim od igralcev kot dungeon masterjem, kajti trije sodelujoči bodo sekljali, četrti pa bo falot in nanje spuščal golazen. Tretji naslov je Red Frontier, realnočasovna strategija s hakeljcem: poraženi nasprotniki se bodo lahko med bitko prerojevali. Nekakšen RTS-Quake. Smo radovedni.

Umrl je oče sodobnega fliperja

Četudi so fliperji v primeri z videoigrami videti stari kot Metuzalem, v sodobni obliki niso tako daleč pred njimi. Rodili so se leta 1948, ko je Američan Steve Kordek pokazal Triple Action, prvi fliper z dvema odbijačema. Kasneje je bil prisoten še pri nekaterih inovacijah, kot je igranje z več kuglicami hkrati. Kordek je 19. februarja preminil, star natanko sto let. Naj mu bo zemlja mehka in kugla tam gor nikdar ne pade direktno na sredino. Anali o marjancah so v številki 216.

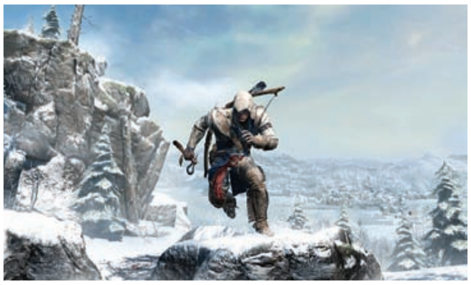
Double Fine dobili keš od ljudi za novo avanturo

Double Fine Productions, razvijalski studio slavnega Tima Schaferja, so začetkom leta prišli na idejo, da bi naredili novo klasično pustolovščino, vendar si zanjo pri založnikih niso obetali posluha. Zato so za cekin poprosili širno občestvo na strani Kickstarter.com. Uspeh je bil presenetljiv, kajti kljub temu, da je imel špil zgolj delovno ime Double Fine Adventure in o njem ni bilo znanega takorekoč nič, so želenih minimalnih 400.000 $ dobili v, reci in piši, devetih urah. Začetkom marca, deset dni pred iztekom roka, pa je v nastavljeno vrečo kanilo že več kot dva milijona dolarjev! Darovalci bodo prejeli dobrote glede na višino prispevka, od zastonjskega izvoda igre brez DRM-zaščite, beta verzije in dostopa do zasebne čvekaške skupnosti, če so dali najmanj 15 $, do trdo vezanih knjig z artom, podpisi avtorjev in ročno narisanega donatorjevega portreta v zameno za tisočaka. V trenutku pisanja sta dva človeka pljunila vsak po najmanj deset jurjev, deset njih 5000 ali več. To je budnica izdajateljem, ki se ne zmenijo za kao mrtve zvrsti, kot so pustolovščine, ki pa si jih ljudje še vedno želijo igrati. Posebej take izpod prstov legend, kot je Schafer. Še malo več o tem v tomesečni kolumni ob lestvini. Ja, to je tam, kjer je naga baba, pol pa neke črke okol, ki jih zaradi nje nihče ne pogleda.

Tim Schafer daje vtis blaznega univerzitetnega profesorja, kar je docela v skladu z njegovimi špili. Upamo, da bo DFA ekstra politično nekorektna.

GDC 2012 z več žmohta

Game Developers Conference vsako leto marca – tokrat je bil med 5. in 9. – priredijo v San Franciscu in je ena velika sproščena orgija ... idej ter izkušenj razvijalcev iger. Nalašč za tiste, ki hočejo sami napraviti kaj igralskega ali več izvedeti o kolesju industrije. Pa stisniti roko Sidu Meierju, Cliffu Bleszinskemu in drugim velikim imenom.



Atentator v AC3 bo vešče vihtel tomahavk, v domorodnem jeziku pa se bo zval Ratohnaké:ton. Na srečo se bo vmes preimenoval v Connorja.

Na številnih predavanjih je bilo moč letos slišati, da so si neodvisni akcijski frp Bastion sprva zamislili kot vrtičkanje, kjer so ti iz lončnic zrasli meči in amuleti, ter da bi se frpjka Fallout kaj lahko dogajala med dinozavri. V sosednjem stolpcu opisani uspeh Tima Schaferja s Kickstarterjem je sprožil plaz in neodvisniki so modrovali le še o tem, kakšno ponudbo za ta portal oblikovati, da bomo igralci metali denar v ekran. Po drugi plati so se tisti iz večjih studiev skrivnostno pogovarjali o naslednjih konzolah in šušlja se, da je blizu najava playstationa 4. Mnenja o wiiju u so med razvijalci deljena: polovica mu napoveduje svetle dni, drugi kar propad. Naposled je Valve ovrgel govorice, da dela lastno konzolo steam box, o čemer je bilo slišati teden pred tem. Pravijo, da tudi nočejo zavzeti sveta, česar jim seveda ne verjamemo. Vznemirila je še novica, da Peter Molyneux (Fable) zapušča Lionhead in gre v nov studio 22 Cans.

Za SimCity bodo pri Maxisu ponucali čisto nov pogon Glass Box. Ta bo zares brez pardona v tride, zato bomo lahko prosto leteli med hiškami.

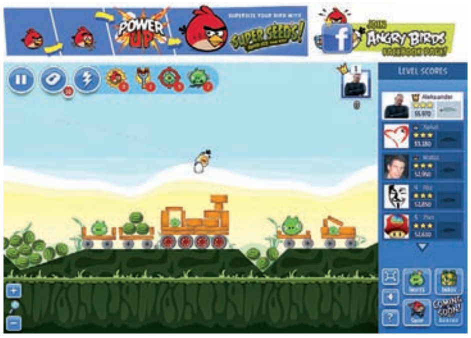
Epic je po stari navadi poziral z Unreal Enginom in namignil, da 4.0 že obstaja in ga poganjajo na naslednji generaciji konzol. A uradno so pokazali 'samo' Unreal Tournament 3 v Flashu. Tehnološko je navdušil tudi animacijski demo Quantic Dreama (Heavy Rain), ki večkrat sestavi in razstavi androidno babše, naslednico punčare na navideznem castingu, ki je napovedal Heavy Rain. Na svoj račun pa so prišli tudi iskalci velikih najav, saj je je Ubisoft GDC izkoristil za naznanitev Assassin's Creeda 3. Ta se bo dogajal med ameriško vojno za neodvisnost, zato bo novi ašašin priročno pol Britanec, pol Indijanec in bo skakal po drevesih. Pride koncem leta na PC, PS3, X360 in wii u. Ta najava ni bila edina, kajti dobimo še nov SimCity. V njem bomo ceste risali v teren na pošrek in z odpadno vodo zasvinjali sosednja mesteca, kjer bodo naši soigralci. Kje, kdaj? PC, 2013.

Nagrado razvijalcev za najboljšejšo igro lanskega leta je pobral Skyrim, medtem ko je med neodvisnicami slavila še (vedno) neizdana Fez. Ravno njen avtor, Phil Fish, je na svojem predavanju povzročil razburjenje, ko je izjavil, da so “nove japonske igre za en drek.” Internet mu že napoveduje harakiri iz zasede. Morda pa GDC ni tako lahkotna zadeva, kot se ti zazdi po sproščenem vzdušju.

Tole je Unreal Tournament 3 v Flashu ali, bolj bombastično, Unreal Engine 3.0 v spletnem brskalniku. Take bodo odslej videti spletščine!

Tiči na Fejsiču in v vesolju

Rovio so dolgo odlašali, prejšnji mesec pa so končno splovili Angry Birds še na Facebooku. Kaj jim je vzelo toliko časa, je vidno že na prvi pogled, kajti v špil so vdelali nemalo novih družabnih elementov. Spletno lestvico in hvaljenje pred kolegi smo videli že na Googlu+, novi pa so bonusi v obliki močnejše frače, super semen, ki pernato zgago napravijo močnejšo, in potresa, ki v kombinaciji z dobro merjenim strelom prinese katastrofalne posledice za pujse. Dodan je tudi mogočni orel, ustreznica zmaja iz kitajskega sklopa v Seasons. Vse te dobrote niso zastonj, temveč moraš zanje fehtati prijatelje ali jih kupiti za denarčke. Nove igralne mehanike so dvorezen meč. Po eni strani so svežina, hkrati pa so malodane nujne za doseganje najvišjih rezultatov, kar pomeni, da tisti, ki imajo malo kolegov ali denarja, potegnejo kratko. Mičkeno so se spremenile stopnje v zdaj že ponarodelem sklopu Poached Eggs, ekskluzivno pa je za FB narejen sklop Surf 'n' Turf, ki je postavljen na peščene plaže.



Postavljanje pred prijatelji smo že videli, Facebooku lastno pa je fehtanje za darila. To iz že itak zasvojljivega špila naredi domala patološkega.

Krivulje leta bodo v vesolju drugačne, cilj pa enak: potamaniti prasce. Lastniki galaxy nota bodo deležni ekskluzivnih vsebin in prednostne obravnave.

Prav tako so napovedali, da bodo 22. marca ptiči poleteli v vesolje. Angry Birds Space bo samostojna igra, ki so jo razkrili kar s pomočjo astronavta na mednarodni vesoljski postaji. Dotični gospod je razložil, kako drugačna je fizika onkraj našega planeta, kar bo znatno vplivalo na to, kako se bo špil igral. Ptiči bodo leteli v ravni liniji in izkoriščali gravitacijo nebesnih teles za spreminjanje smeri. To bo za sabo potegnilo nove sposobnosti, ki jih bodo pernatci deležni, in prej nevidene sorte tičev. Rovio obljubljajo, da bodo poleg osnovne igre hitro na voljo novi nivoji, tako zastonjski kot plačljivi, za svetovno promocijo pa so stopili v španovijo s Samsungom, saj ga bodo premierno prikazali na galaxy notu. Špil bo drugače na voljo tako za Android kot za iOS.

Blizzard in Valve se ravsata okrog Dote 2

Ko je Valve naznanil namero, da zaščiti ime prihajajoče Dota 2, je sprožil obilico gubanja čel. Naziv namreč izvira iz DotA, okrajšave za Defense of the Ancients – izvirnega moda za Warcraft 3, ki je zasnoval danes tako priljubljeni žanr MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Njegov prvak je ta hip uspešnica League of Legends. Zdaj je prišlo na dan, da so Nevihtniki novembra lani vendarle vložili blokado, s katero želijo preprečiti Valvovo zaščito imena pri ameriškem patentnem uradu in rabo besede 'dota' v naslovu igre. Po njihovem je izraz tako dolgo del Warcraftove skupnosti, da bi jim lastništvo v rokah druge tvrdke škodilo. A Valve se ne da in vztraja pri svojem. Igralsko skupnost je dvoboj dveh najbolj priljubljenih PC-studiev globoko razklal. Na eni strani so tisti, ki trdijo, da mora naziv ostati v javni lasti in si ga ne sme prisvojiti nihče, na drugi pa so privrženci Ventilov, ki Blizzardu zamerijo, da je mod vsa leta zanemarjal in je glas povzdignil šele sedaj, ko ga je tekmec prehitel po desni pri spreminjanju posrečene zamisli v cekin. Svetujemo dodatno zalogo kokic za čez poletje.

Warcraft dela slabše, stotine delavcev odpuščenih

Recesija, katere drugo sezono je pred kratkim napovedala naša vlada, je prizadela še virtualne svetove. World of Warcraft je v zadnjem letu izgubil milijon naročnikov, kar je skoraj deset odstotkov. Activision Blizzard je (tudi) zato prejšnji mesec postavil na cesto skoraj šeststo delavcev iz vseh svojih svetovnih vej ter z vseh področij. Koliko je bilo neposrednih razvijalcev, niso povedali. Je pa založnik navrgel, da nič ni ogroženega. S tem so bržda mislili na svoj prašičevec. Firma drugače po vsem svetu zaposluje dobrih šest tisoč ljudi.

Računalniške igre • Playstation 3 • Xbox 360 • Nintendo DS • Nintendo WII • PSP • PS Vita

IGABIBA.JOKER.SI
in tudi na Facebooku!

- dostavlja brezplačno pri nakupih nad 30€
- še isti dan odpošlje naročila opravljena do16:00
- vsak mesec skuje dve nagradni igri za obiskovalce
- ves čas oblikuje ugodne vezane izdelke

27,00
pc
The Sims 3: Showtime
54,00
pc, ps3, x360
Mass Effect 3
54,00
ps3, x360
Fifa Street
54,00
pc 42,00
pc, ps3, x360
Syndicate
54,00
ps3, x360
Soul Calibur V
54,00
ps3
SSX
16.3.
ps3, x360
Street Fighter X Tekken
23.3.
pc
Shogun 2 Total War: Fall of The Samurai
23.3.
ps3, x360
Ninja Gaiden 3
23.3.
pc, ps3, x360
Resident Evil: Operation Raccoon City

IGRE ZA PC	
Star Wars The Old Republic	50,00 €
Kingdoms of Amalur: Reckoning	41,00 €
Batman Arkham City	34,00 €
Agricultural Simulator 2012	14,50 €
Dirt 3	14,50 €
Half-Life 2: Orange Box	12,00 €

IGRE ZA KONZOLE	
Portal 2 / ps3	18,00 €
UFC Undisputed 3 /ps3, x360	54,00 €
Binary Domain / ps3	54,00 €
Asura's Wrath / ps3, x360	54,00 €
Zumba Fitness Rush / x360	45,00 €
Zumba Fitness 2 / wii	45,00 €

PRENOSNE KONZOLE	
Fifa Football /psvita	45,00 €
Rayman Origins / psvita	36,00 €
Dungeon Hunter:Alliance / psvita	36,00 €
Mario Kart 7 / 3ds	45,00 €
Zelda: Ocarina of Time 3D / 3ds	45,00 €
New Super Mario Bros / nds	36,00 €

E-KUPON ZA POPUST PRI NAKUPU
Najdete ga na Igabibini Facebook strani!

Deset let slovenske Wikipedie

26. februarja je minilo deset let, odkar je par zanesenjakov uradno odprlo projekt slovenske lokalizacije največje proste enciklopedije. Iz skromnih začetkov je do danes v ljubi nam bohoričici objavljenih že prek 130.000 gesel, kar je več od Enciklopedije Slovenije in slavne Britannice. To nas postavi na 31. mesto med konkurenčnimi jeziki, a je še daleč od angleške s tremi milijoni gesel.

WIKIPEDIJA
10
let deljenja znanja v slovenskem jeziku

Pri tem velja omeniti, da slovenska vsebina večinoma ni zgolj prevod angleške, marveč gre za pravo lokalizacijo, ki upošteva slovenske vire in podatke priredi slovenskemu prostoru, kjer je to pač mogoče. Da bi se kakovost opravljenega dela še dvignila, so koordinatorji projekta ob okroglem jubileju organizirali dogodek SloWiki10, ki je dosegel vrhunec 24. februarja z družabnim srečanjem v Kiberpipi. Dogodka so se udeležili tuji gosti, med njimi delegacija Fundacije Wikimedia, ki planira odpreti lokalno podružnico in s tem formalno zastopati napore slovenskih wikipedijašev.

Google z novo politiko zasebnosti

Tresla se je gora, rodila se je miš. Prvega marca je Google napravil še en korak k združevanju vseh svojih servisov pod eno streho in spremenil pravila zasebnosti tako, da za vse strani velja en sam dokument – od YouTuba, Gmaila in Plusa do iskalnika. Prvikrat je v pogoje vključen tudi iskalnik, ki je bil prej ločen. Nova politika Googlu omogoča, da uporabnikov profil gradi iz vseh dostopnih servisov. V praksi to pomeni dobro in slabo stvar. Navzkrižno povezovanje nam bo vračalo relevantnejše rezultate širom celotne Googlove ponudbe, a hkrati bomo deležni še bolj prilagojenih oglasov, ker si bodo roboti ustvarili še bolj natančno sliko o naših potrebah, fetiših in željah. Varuhi zasebnosti so upravičeno hitro povzdignili glasove, saj vemo, da je že prihajalo do zlorab zbranih podatkov, medtem ko se večini uporabnikov, vsaj po odzivih sodeč, bolj ali manj žvižga. V bran Googlu je treba priznati, da je mogoče nastavitve, kot je zgodovina spletnega iskanja, pobrisati in izklopiti. Hkrati pa drži, da te možnosti ne obešajo na veliki zvon. Če ste iskali kaj spotakljivega, le skočite na *Google.com/history* in počistite za sabo.

Chrome shekan v petih minutah

Google že lep čas ponuja denarne nagrade varnostnim strokovnjakom, ki bi odkrili kakega nevarnega hrošča v njihovem brskalniku. V ta namen so prejšnji mesec obelodanili največji nagradni sklad doslej, ki znaša kar milijon dolarjev. Iz njega so že izplačali 60 tisočakov ruskemu mojstru, ki je skozi brskalnik uspel dobiti nadzor nad kompletnim računalom. Za vdor so izdali zaplato, a tovrstne nagrade pomenijo dodaten izziv. Zato ni čudno, da so se na hekerski konvenciji Pwn2Own tekmovalne skupine najprej spustile ravno nad Chrome – s presenetljivimi rezultati. Skupina iz podjetja Vupen je prikazala uspešen vdor v sistem skozi ta brkljalnik v vsega petih minutah. Kljub temu so po dogodku izjavili, da je Chrome varnejši od vseh konkurentov.

Novi ipad oznanjen

Sedmega marca je Applov šef Tim Cook končal jaro kačo spletnih govoric in na predstavitvi v San Franciscu obelodanil tretjo generacijo ipada, naprave, ki je pred dvema letoma revolucionizirala digitalni vsakdan. Izdelek je označil kot *novi ipad*, brez številke ali namigovane pripone HD, kar zna povzročati težave pri razlikovanju. Tudi zato, ker je videz enak predhodniku, le pol milimetra debelejši in 50 gramov težji je. A ta pridobitev je zanemarljiva oziraje na železnino, s katero so onegaj naphali. Vodilni element, ki jemlje dih uporabniku in konkurenci, je popolnoma nov in zelo sijajen zaslon vrste retina razločljivosti 2048 x 1536, kar je dober milijon pik več od HDTVjev – na samo 9,7 palcih diagonale. Gostota pikslov je skorajda tolikšna kot na iphonu in močno pred vsemi tekmeci, ki so za spomlad napovedali prve mobilije s 1080. Norci so tile Jabolčniki, prav res.

GUGGENHEIM

***Novi ipad* bo naprava za široke množice z navišjo ločljivostjo, višjo od televizorjev in računalniških zaslonov. Apple, ki da na ergomičnost in feng šui, je že pri iphonovem zaslonu zagovarjal tako visoko gostoto pikslov, da posamezni element ni več viden.**

Procesor je nadgrajen prejšnjež in se kliče A5X. Vsebuje dvojedrno osrednjo računsko enoto in štiri jedrca za graficiranje. Bojda je obdelovanje pikslov in zaplat urnejše od Nvidijine tegre 3. Čipovne podrobnosti, kot se za Apple spodobi, niso razkrite, vendar izkušnje velijo, da bodo zadeve ne oziraje na herce delovale svilnato gladko. V dokaz so demonstrirali dva impresivna špila, Namcovo letavščino SkyGamblers in novo poglavje Epicove fantazijske sekljalke Infinity Blade Dungeons.

Tisti, ki si želijo fotografiranja s 30-centimetrskim pravokotnikom, bodo pozdravili izboljšano kamero na zadnji plati. Ta sedaj premore pet milijonov svetlobnih tipal in zelo dobro optiko ter ume zajemati 30 sličic na sekundico v 1080p. Še zadnja železninska pridobitev pa je mobilniško povezovanje. Novi ipad podpira prenos HSPA+ (21 Mbps) in celo LTE, novo generacijo mobilnega omrežja, ki mu Američani pravijo kar 4G (73 Mbps). Kljub vsej tej opremljenosti je računalo še vedno sposobno preživeti deset ur uporabe, torej enako kot prej, kar mu omogoča učinkovitejša baterija.

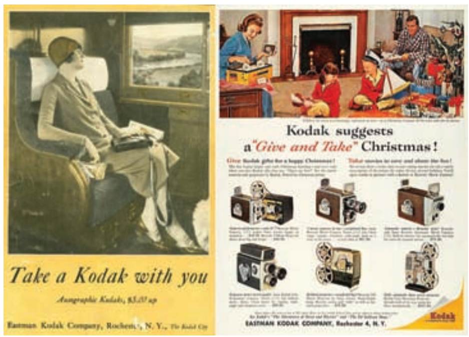
Igre na *novem ipadu* bodo višje ločljivosti kot konzolne in PCjeve! Tole je prizor iz tretjega Infinity Blada, ki bo poleg pretepanja velikanskih kreatur uvedel od zgoraj gledano diablovanje.

Softverske novosti so stvar verzije iOSa, ne samega otipljivega izdelka. *Novi ipad* bo izšel s sistemom 5.1, ki je na voljo že od 7. marca. Zanimivo, da ne bo vključeval pomočnice Siri, marveč le možnost narekovanja besedila. Na sliki pa je prenovljen iPhoto z mnogo več učinki in funkcijami.

Cenovna politika in inačice ostajajo nespremenjene. Ob izidu 16. marca v razvitem delu sveta in 23. marca pri nas in v podsaharski Afriki bo *novi ipad* koštal enako kot dvojka, torej od 479 evrov (16 GB in samo wi-fi) do 799 (64 GB ter 4G). Predhodniku pa kanijo do razprodaje zalog spustiti ceno za stotaka. Mimogrede, Apple se je pohvalil, da je v zadnjih mesecih prodal več ipadov – 15,4 milijona –, kot je prodal vseh računalnikov skupaj katerikoli od proizvajalcev. Skupaj z ifonom in ipodom touch je na zemeljski obli 315 naprav z iOSom, uporabniki pa so v začetku tega meseca prekoračili 25 milijard dolsnetih aplikacij. Jubilejni je bil neki Kitajček, ki je kupil špilček Where is my Water. Za nagrado je dobil bon za Itunes v vrednosti desetih tisočakov.

Žalosten zaton Kodaka

Zajemanje spominov je dandanes v domeni japonskih blagovnih znamk, kakršne so Canon, Nikon, Olympus in Sony. A ni bilo vedno tako. Davno pred enicami in ničlami, v časih kemije, je bil sopomenka za fotografijo Kodak. To ni japonska firma, kakor zmotno misli mnogokdo, marveč pristno njujorška. Besedo si je v iskanju dobro zvenečega imena na K izmislil ustanovitelj George Eastman leta 1880 in ne pomeni prav ničesar. Taistež je nato oral ledino na fotografskem področju z izumom filma v zvitku in izdelavo prvega neprofesionalnega fotoaparata (1888).


Take a Kodak with you
Kodak suggests a "Give and Take" Christmas!
Kodak

Za nostalgijo dva Kodakova tiskana oglasa. Prvi je iz leta 1929, drugi pa iz 1959, v katerem so oglaševali 8-milimetrske kamere in projektorje za gospodinjsko rabo.

Filmska rolica je že muzejski artefakt, ki ga današnja mladež, navajena fotokanja z mobilniki, sploh ne pozna. Kodak je najbolj popularni 35-milimetrski format kot eden zadnjih nehal izdelovati leta 2009.

V dobrem stoletju obstoja je firma prijavila več kot tisoč patentov. Med drugim je iz njihovih laboratorijev leta 1976 prišel prvi čipovni senzor, temelj digitalne fotografije. Ironično se je tvrdka digitalnosti dolgo otepala, saj je stavila na poceni trotlkamere in kasiranje s filmi, kemikalijami in papirjem. Kodakov dolgodesetletni monopol na področju klasičnega škljocanja se je začel v osemdesetih krhati s prihodom agresivnega Fujifilma, nakar so jim zavdajali še drugi Tokijci, ki so se bolje prilagodili spremembam na trgu.
Kodak, nekoč podjetje z močnim čutom za delavca, je pričel z množičnim odpuščanjem, zapiranjem tovarn in odprodajo oddelkov. Med drugim so LGju odstopili program matrik OLED, iz česar je izšel letošnji prah dvigajoči TV z organskim zaslonom. A kljub ukrepom se jim zadnje desetletje ni uspelo prebiti iz rdečih številk, ki so dobile že devet mest, zato so v začetku letošnjika vložili predlog za prisilno poravnavo. Pri tem upajo, da bodo uspeli nekaj iztržiti iz razprodaje pravic do tehnologij. Nato bo firma opustila fotografski del, čeprav so nove modele prikazovali še na letošnjem CESu, in se osredotočila le na tiskanje fotografij. Toda Apple je zoper obubožani Kodak vložil tožbo, češ, da v svojih tiskalniških izdelkih uporabljajo njihove pogruntavščine. Če bo sodišče ugodilo jabolčnikom, bo to poslednji žebelj v Kodakovi rakvi in oranžno-rdeči logotip bo dokončno zagrizel v prah.

CeBIT v znamenju ultrabookov in oblaka

Največji sejem informacijske tehnologije na svetu, hanovrski Cebit, so po pričakovanjih najbolj zaznamovale storitve v oblaku in ultramobilni onegaji. Dogodek, ki se je odvil med 6. in 10. marcem, je otvorila nemška kanclerka Angela Merkel in v govoru zaprosila, naj ne izgubimo zaupanja v visoko tehnologijo ter gospodarski napredek. Čutiti je bilo težnjo, da v kriznih časih vrnejo vero ljudi v gospodarstvo in s tem v informacijske storitve. Glavna tema je bila namreč spletna varnost, posebej v navezi z rastočim obsegom dejavnosti v oblaku. Med strokovnjaki vlada mnenje, da širjenje slednjih ni tako hitro, kot bi lahko bilo. Razloge pripisujejo nezaupanju ljudi do odlaganja podatkov na linijo in lanskim razpvitim vdorom v strežnike.

Fujitsu je vodoodporno tablico arrows predstavil tako, da jo je Merklovi (desno) in brazilski predsednici Dilmi Rousseff pustil potopiti v akvarij.

Zaslon na armaturi tegale novega audija A3 sam sicer ne bo dotikabilen. Bo pa izkoriščal okroglo drsalno ploščico, ki čepi za prestavno ročico.

Zato si na štantih več 4200 razstavljalcev iz sedemdesetih držav našel izdatno število rešitev za spletno identifikacijo, šifriranje in zaščito pred vdori ter virusi. Kaj pa konkretne pridobitve današnje hiperpovezljivosti? Videli smo zasnovo širokopoteznega nadzornega sistema za velemesta, kamor se bodo stekali podatki o denimo zasičenosti cest in stanju vodovodne napeljave. Tako bo uporabnik na mobilnik hipno dobil opozorila o motnjah. Ali, še bolje, prometne podatke, ko se bo z avtomobilom cijazil po zabezecanih ulicah. Audi je že pokazal svojo s tem povezano rešitev v najnovejši izvedenki A3, kjer bo na armaturi ždela tablica. Avtomobili so imeli letos lastno halo, saj je bila kot na CESu raba oblaka v prevoznih sredstvih druga velika tema prireditve.
Med ultramobilijami je prednjačil Intel, ki je prototipe procesorske družine s kodnim imenom ivy bridge že pokazal v delujočih ultrabookih. Referenčni dizajn je izpostavljal 13,3-inčni dotikabilni zaslon, ki je znal razbrati dotikanje z desetimi prsti. Zanimivo je, da so imeli predstavljeni ultrabooki praviloma 14-palčne zaslone in skrivali grafično kartico geforce 640M. Torej keplerje, čipe naslednje generacije, ki jih bo Nvidia predvidoma dala na plano prihodnji mesec. Dober obet za tiste, ki bi radi na ultrabookih resneje in noveje igrali. Uzreti je že bilo moč tudi poceni azijske klone. Takisto so tajvanski in korejski brezimneži prevladovali med tablicami, kjer si bržda spričo Applove sočasne najave ipada 3 nobeno od večjih imen ni upalo predstavljati vidnejših novosti.

Značilni predstavnik ultrabookov naslednje generacije bo Lenovov ideapad yoga. Njegov ekran bomo takole obrnili in ga spremenili v tablico.

THRUSTMASTER®
3% popust za bralce JOKER
pri naročilu vpišite JOKER
597,83€
F1 T500
564,81€
T500 RS
234,99€
F1 430
49,99€
F1 GT E
122,19€
F1 430 FFB
Ultrastore
specializirana računalniška trgovina
T: 02 818 28 60
E: info@ultrastore.si

Pametno športanje

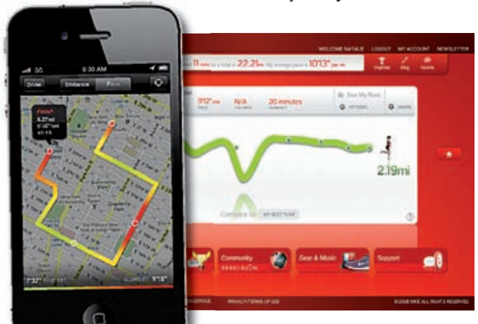
Kot smo zapisali v raportu s CESa, se digitalna pametnost seli v vse pore našega vsakdana, med ostalim v športne pripomočke. Pionir področja je bil Nike s senzorjem nike+, ki si ga vstavil v supergo in ti je v navezi z ipodom meril korake. Temu se strokovno reče pedometer. Dotični vietnamski, ahem, ameriški proizvajalec športne opreme je zdaj ponudbo razširil in predstavil tri nove rekreativne pripomočke. Sportband (60 EUR) je komplet omenjenega čeveljnega tipala in zapestnega zaslončka, ki prikazuje razdaljo, pokurjene kalorije ter srčni utrip. Bolj napredna je ura sportwatch (200 EUR) z vključenim GPSom, ki omogoča naknadni zemljevidni vpogled v pretečeno progo z vsemi spremnimi podatki.

7'27"
PACE
2.96

Leva zapestnica je preprosti sportband, tabletka je nike+, ki jo vstavimo v tekaški čevelj, desno pa je z lokacijskimi sateliti povezana ura.

Splošno aktivnim je namenjena fensi zapestnica fuelband, ki iz mahanja z roko razbira tvojo dejavnost. Nato ti ob koncu dneva predoči rezultate, primerjave s prejšnjimi dnevi in opravljene cilje. V gumijastem traku, ki se odpne in raztegne v USB-napravo, je vsesmerni akselometer, ki glede na premikanje roke meri aktivnost. Vdelan je še modrozobi vmesnik za realnočasovno sprego z ifonom. Gizmo se s ceno 150 EUR na prvi uč čuje drag. Toda kakovostno oblikovanje s stotimi enobarvnimi in dvajsetimi raznobarvnimi ledicami, ki na retrokulerski način izpisujejo hitre informacije, ga naredi za precej fejst dodatek. Osmisli ga dobra, stimulativna programska oprema, ki skrbi za statistiko, zadajanje ciljev in nagrajuje uspešnost. Po besedah izdelovalca vrsta rekreacije ni pomembna, lahko si džoger, kolesar ali brejkdenser.

Nasploh je vsa družina izdelkov močno 'igrifikacijsko' podprta. Ličen računalniški oziroma ifonični softver, ki predstavlja polovico vrednosti, te namreč venomer žene, motivira in na kraju nagradi z dosežkovnimi točkami. Seveda ne manjka družabno mreženje, tako za deljenje uspehov kot izzivanje prijateljčkov. Starošolski rekreativec bi znal seveda vihati nos nad to novodobno šaro, češ, da moraš motivirati sam sebe. To je res, pa tudi vsi ti pripomočki so navsezadnje dragi. A kljub temu drži, da pehanje za dosežki ob disciplinirani rabi popestri fiskulturo in doda novo plast izkušnje. Za okušino je dovolj le telefon in ukvarjanje s tekom. Naložite enega od mnogih drobižnih programčkov in prijateljček bo na zemljevidu cahnal pot ter stregel z vmesnimi časi, primerjavami in hitrostjo posameznega segmenta. Za nameček bo tekaški status objavil na Fejsiču. Nikova aplikacija za spodbudo med vadbo predvaja sporočila vrhunskih atletov, glasovno komentira potek in ploska, ko bo frend lajkal trenutno početje.



Nikov softver za iOS in PC je kot iz kake fitnes igrice: grafikoni vseh sort, narisani možički in tetke, srčki, barvitost ... Tudi učinek je tak – gon za točkami, preseganje prejšnje runde, ponos na high score.

V iste vode kot Nike je zaplul konkurent Adidas, ki je predstavil blagovno znamko micoach. Osnova je copatni vložek speed cell, sličen Nikovemu. A če je tekmečev le pedometer, Adidasov ume natančno beležiti še hitrost in pospeške oziroma kar celotno sliko muvanja. Kajpak je tudi tu pol zgodbe predstavlja sodelovalno programje, ki je zaenkrat na voljo le za Applove mobilije. Ena plat teh nucnikov je analitična, ki omogoča pregled najvišje hitrosti, vzdržljivosti in števila šprintov. Uporabno za trenerje, ki se spopadajo z lenuharjenjem fuzbalerjev, recimo za Slavišo. Druga plat so špilčki, v katerih na podlagi svoje aktivnosti v resničnem svetu igraš nogomet ali košarko.

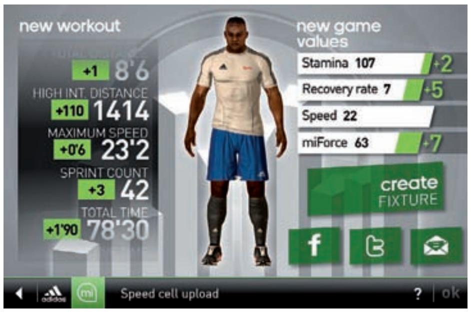
Čeprav je speed cell prav tako namenjen teku in košarki, Adidas največ teže daje nogometu. V ta namen ga je sparil z najbolj dovršeno in najlažjo kopačko adizero f50 (komplet stane 235 evrov). Igralec lahko nato svoje podatke primerja z Adidasovimi zvezdami, kot so Messi, Robben in Podolski. Drugače je moč kupiti tudi samo senzor za 80 EUR, ki ga vstaviš bodisi v z njim združljive copate, bodisi ga privežeš na šnirnice.

coach
adidas
F50

Ni ravno za maturantski ples, a kopačka f50 naj bi bila po zagotovilu nemškega proizvajalca Adidas ultimatna fuzbalerjeva oprema. V materialih je namreč cela znanost. Morajo biti lahko, trpežni in v prijateljstvu z žogo. Vstavljen speed cell pa naredi resnično supergo prihodnosti.

Najbolj hotna zadeva med ameriškimi trimčkarji pa je Motorolin motoactv, ki bo v naslednjih mesecih prispel tudi v Evropo za od oka 250 evrov. Gre za zapestni ali okoliročni večnamenski onegaj, znatno boljši od Nikovega sportwatcha. Poleg zaznavala gibanja in utripa ima tale 35-gramska zadevščina vpadljiv štiricentimetrski barven dotikabilen zaslonček, na katerem se prikazuje čuda podatkov, celo zemljevid s trenutnim nahanjem, zakajti gizmo vsebuje GPS.
8 oziroma 16 giga pomnilnika hrani primerno veliko muzike, pri čemer si predvajalnik zapomni, kateri komadi te bolj spodbudijo. Vdelana sta še radio in modrozoba povezava za slušalke ali telefon. Krog pa sklene ustrezna programska podpora, ki skrbi, da vedno veš, kje si bil in koliko big macov si pokuril. Če ti ni do teka z iphonom, ki zahteva nakup elastičnega traku, a bi bil rad vseeno vrhunsko opremljen in dokumentiran, je ergonomičen in nahpan motoactv prava rešitev. Kot nalašč za maratonce.

Nike fuelband zaživi šele v spregi s programom za telefonom ali PC, ki analizira in daje trofeje. Proizvajalec ga odsvetuje edinole za plavanje. Napravljen je sicer tako, da mu ni hudega od švica in dežja, ni pa zajamčeno vodotesen.



Takole dopadljiv in igričarski je Adidasov program za pregled statistik po treningu ali tekmi. Seveda ne gre brez ikonic za Facebook in Twitter, kajti če poslednje informacije ne deliš s širnim svetom, sploh ne obstajaš.

GPS TRACKER
SMART MP3 PLAYER
HEART RATE MONITOR
WIRELESS MUSIC
23:45
4.56
16:78
130
5:34
345

Motoactv med ostalim vsebuje zastonjske zemljevide Open Maps, tako da se izgubiš gotovo ne. Dodatno je reč povezljiva s telefonom, bodisi za muziko, bodisi za sporočila in pogovore, kar pride prav v telovadnici, ko imaš mobilnik na klopi.

2012
DNEVI
INDUSTRIJSKE
ROBOTIKE

MOTOMAN
A YASKAWA COMPANY

26.-30.MAREC | WWW.DNEVIROBOTIKE.SI

Kot že nekaj let do sedaj nam bodo tudi letošnje zadnje dni marca popestrili Dnevi industrijske robotike, ki jih organiziramo študentje smeri robotika na Fakulteti za elektrotehniko v Ljubljani. Med 26. in 30. marcem boste imeli priložnost od bližje spoznati, kako delujejo roboti, kako poteka avtomatizirano delo v industrijskih tovarnah, kaj vse lahko počnejo roboti, pri čem nam lahko pomagajo in nas v določenih primerih tudi zabavajo. Dogodek je namenjen predvsem študentom, seveda pa so dobrodošle in lepo vabljene vse generacije radovednežev.

Prvi dan dogodka se bodo v prostorih Fakultete za elektrotehniko odvijala predavanja na temo osnov robotike (prof. dr. Tadej Bajd) in napredka v industrijskih aplikacijah (g. Marjan Brezarič, Hella Saturnus in g. Marjan Adamič, Unior), tako da se bo za vsakega posameznika našlo kaj zanimivega.

V naslednjih treh dneh bo potekalo 9 različnih aplikacij na pravih industrijskih robotih, ki nam jih bodo posodila podjetja, ki se ukvarjajo z robotiko. Na vsaki aplikaciji se boste spoznali z določenim robotom in rešili v naprej zastavljeno nalogo. Predznanje ni potrebno, saj vas bo ob igranju z robotom ves čas spremljajo budno oko aplikatorja, ki vam bo z veseljem priskočil na pomoč, če se vam bo kje zataknilo.

V petek se bomo odpravili na ekskurzijo v podjetje Unior, kjer si bomo ogledali robote pri delu, ter v bolnišnico v Celju, kjer nam bodo predstavili kirurški robotski sistem da Vinci. Vsekakor bo to izlet, ki ga noben robotski navdušenec ne bi smel zamuditi.

Novost letošnjega DIR-a bo tekmovanje RobotChallenge, ki bo potekalo med omejenim številom ekip. Prvi dan bomo prijavljenim ekipam predstavili programski simulacijski paket podjetja ABB RobotStudio, v katerem lahko uporabnik načrta celotno robotsko aplikacijo in jo nato prenese na robota. Zastavili bomo nalogo, ki jo boste s pomočjo pridobljenega znanja s predavanja ekipe tekmovalcev doma skušale rešiti v enem tednu. Najboljše ekipe bomo na koncu nagradili z bogatimi nagradami.

Ker smo te gotovo že prepričali, da se boš udeležil/a DIR-a, se le hitro prijavi na želeno delavnico na naši spletni strani www.DneviRobotike.si, da te drugi ne prehitijo, saj bo to dogodek, na katerem nihče ne bo želel manjkati.

Ekipa DIR2012

FlexPicker

DNEVI
INDUSTRIJSKE
ROBOTIKE

HELLA
RENAULT
ROBOTEH
ABB
DAX www.dax.si
Camincam
NIL
HTE d.o.o. Ljubljana 041 317 000
ISKRAEMECO
ICE ELEKTRONIKA
ISKRAame.si Naboj za razvoj
ELES
Hidria
KOLEKTOR ETRA
niko Železniki
življenje in tehnika www.zis.si
ventil
svet ELEKTRONIKE
študent
Računalniške novice
Monitor
moj Mikro
IRT 3000 inovacije razvoj tehnologije www.irt3000.si
AVTOMATIKA
Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

26. 03.	Predstavitve in predavanja
27. 03.	Aplikacije
28. 03.	
29. 03.	
30. 03.	Ekskurzija

¡Hola desda Barcelona!

Prestolnica Katalonije že šesto leto gosti najpomembnejšo razstavo industrije mobilne telefonije, Mobile World Congress. Letošnji dogodek se je odvil zadnje dni februarja in je v sončno Barcelono privabil okoli 60 tisoč obiskovalcev. Veliko se je seveda govorilo o novi generaciji omrežij LTE, o čemer pišemo v ločenem članku, vseprisoten je bil standard za bližnjo komunikacijo NFC, izdelovalci operaterske opreme so kazali najnovejše bazne postaje, tovarne avtomobilov in še mnogočesa drugega so kot januarja na Cesu predstavljale svoje stalno v splet povezane izdelke, največ ljudskega zanimanja pa je bilo za potrošniško robo, torej onegaje vseh vrst.

Ker je na MWCju prisoten vsakdo, ki se bavi s tem področjem, se je mobilnikov trlo. Jako opazen je bil kitajski telekomunikacijski gigant Huawei, ki bi rad s svojimi mešančki lastnega razvoja in pokradenega dizajna preplavil zahod. Intel, ki je v Vegasu premierno oznanil vstop na mobilniški trg s procesorji atom, je pokazal prgišče delujočih naprav z Googlovim softverom. Najprej Kitajska in Indija, Evropa poleti, so rekli. Panasonic se podaja v mobilniške vode in je na ogled postavil serijo vodoodpornih, a drugače neizstopajočih androidnežev eluga. Nasploh je bilo podobnih aparatov srednjega razreda ogromno, saj je tam največ denarja. Presenetljivo dosti pa je bilo tistih iz nižjega segmenta, med katerimi je bilo najti celo take z Mozillinim operacijskim sistemom B2G (Boot to Gecko). Marsikdo v dotično, na brskalniku temelječo platformo ne verjame, a interes so izrazili operaterji manj razvitih držav, kakršna je Telefonica, saj fon stane le petdeset evrov.

Tole je logotip, ki ga bomo še videli. Kitajski Huawei, taisti, ki si je pred časom ogledoval Tušmobil, je namreč napovedal napad na zahodne uporabnike in operaterje, pri čemer ima precejšnjo pomoč vlade. Pokazali so celo vrsto naprav, med ostalim štirijedrni tabličnik z ločljivostjo 1080.

Največji tržni delež seveda pripada Androidu in Google se je pohvalil, da njihov sistem mesečno pridobi 700.000 novih lastnikov. Pri tem so modro zamolčali, da jih Apple kljub manjšemu kosu pogače trikrat poseka v prometu aplikacij. Lastniki iphona imajo pač v splošnem več denarja in naprednega zanimanja. A če je pri mobitelih veliki G v številčni prednosti, to ne velja za tablice, kjer je ipad trdno na piedestalu. Kljub mnogim proizvajalcem so konkurenčne table kratkomalo slabše in nepoželjive. Samsung je to posredno priznal z izjavo, da se njihov (pre)številni nabor prodaja pod pričakovanji, dočim se je Gugl v istem trenutku, a v sosednji dvorani blamiral s floskulo, da gredo androidni tablični računalniki za med.

Google wallet
paypass

Near field communication temelji na sličnem principu kot službene kartice za čekiranje prihoda in odpiranje vrat, torej na sistemu RFID (radio-frequency identification). S tako opremljenim telefonom lahko kolegu preneseš povezavo do YouTuba, kontakt ali fotko zgolj s potrkanjem po njegovem aparatu. Največkrat pa NFC omenjajo v povezavi s plačevanjem. Mobilnik bo kmalu rabil kot od operaterja neodvisno plačilno sredstvo.

Avtostereoskopski zaslon, s katerim sta lani pohitela HTC in LG (testis na stranki pod številko 8956), kupcev očitno ni prepričal,` zato je bilo o 3Dju slišati prej manj kot več. Konkreten model je imel na štantu le LG, vendar je optimus 3D max komaj kaj boljši od lanskega. Demonstracijo tehnologije pa je bilo videti še pri Qualcommu, ki je izdelal prototipno 10-palčno tablo s polno HD-ločljivostjo in brezočalno globinskostjo. Učinek je bil v redu, vprašanje pa je, kdaj bodo na voljo prvi komercialni modeli.

Najbolj poželjiv mobilnik

Ker Samsung v Španijo ni prinesel galaxyja S3, je največ pozornosti požel HTC one X, ena od lastovk prihodnje generacije telefonov. V prvi vrsti to pomeni procesorsko štirijedrnost, konkretno Nvidijino tegro 3 pri 1,5 GHz. Zanimivost je dodatno, peto, varčevalno jedrce za stanje pripravljenosti. Zaslon je razločljivosti 1280 x 720, sledijo najnovejši Android sladoledni sendvič in vdelana 32-gibabajtna špajza. Fototipalo bo 8-megapikselno in ne 16-, kakršnega ima model titan. Vendar HTC trdi, da bodo posnetki zaradi nove optike in kakovostnejšega senzorja boljši. Aparat, ki pride v prodajo aprila, bo opremljen tudi s prenovljenim vmesnikom Sense 4, ki bo med drugim vseboval oblakovni servis z zastonjskimi 25 gigabajti prostora.

htc
htc
htc
10 08
rocket empire

Tajvanski HTC je za spomlad predstavil družino one. Na sredi je najboljšež X s štirijedrnikom in zaslonom 720, na levi je klasičen dvojedrnik S, na desni pa je preprostejši V s podbradkom, kakršnega je imel stari legend. Vsi trije foni bodo imeli Android 4.0 in bili poudarjeno fotografski.

Telefonski senzor z 41 milijoni pikslov

Medtem ko ostale tovarne v najboljšem primeru navajajo najstniška števila zajemalne megapičičnosti, je Nokia udarila s cifro 41! Toliko milijonov elementov ima namreč fotosenzor njihovega prihajajočega modela 808 pureview. A čudo ni namenjeno delanju nesmiselno gigantskih posnetkov, saj je privzeta ločljivost zgolj 5 mega. Namesto tega količina tipalk poskrbi, da je fotografija jasnejša in brezšumna celo v temnih pogojih, ter omogoča uporabno zumiranje tudi med filmanjem. Ker je diagonala čipa, ki lovi fotone, kar 13 milimetrov (iphonov je na primer štirikrat manjši), so dobre steklene leče obvezna oprema. Finci so razvili hardveru primerno programje, ki poskrbi, da je fotografiranje karseda priročno. Škoda je edinole, da je 808 pureview bolj kilav mobilnik z enojnim procesorjem, švoh displejem in neprivlačnim operacijskim sistemom Belle (bivši Symbian).

Nokio 808 pureview diči velik objektiv. Fotografsko naravnan telefon bo omogočal tudi ’profesionalne’ fotke z zamegljenim ozadjem. Upamo, da bo tehnologija prišla tudi v ostale mobilnike.

Od telefona prek tablice do notesnika

Vse to je namreč lahko Asusov padfone. V osnovi gre za androidni dvojedrni mobilnik z ekranom AMOLED, ki pa ga lahko po potrebi vstavimo v 10,1-palčen zaslon, s čimer dobimo tablico. In temu potem nataknemo še tipkovnico. Rezultat je nekaj sličnega transformerju. Tajvanci izdelek zagovarjajo kot ekonomično rešitev za vse, ki želijo tako mobilnik kot praktično tablico. Čeprav cene niso izdali, bo padfonov komplet stal precej manj, kot če bi kupili oboje posebej. Prednost je tudi, da uporabnik nuca le eno SIM-kartico.

Ideja preobrazbe mobilnika v tablico je zanimiva. Take domislice so v poplavi enih in istih napravic v redu za poročati in brati.

Še več čečkanja s pisalom

Hecno velik in s pisalom opremljeni galaxy note je tveganju navzlic šel v par milijonih kosov, kar je rodilo posnemovalce. Eden je optimus vu od tekmeca LG. Njegov 5-prstni zaslon ima razmerje 4 : 3, kar ga po besedah proizvajalca naredi za bolj uporabnega. Žal pa je ločljivost le 1024 x 768. Kljub dvojedrnosti je vu opazno odzivnejši od tekmeca in bolj prirejen upravljanju s plastičnim svinčnikom. No, Samsung že eksperimentira dalje, in sicer s pisalom na tablici. To sta sicer storila že najmanj HTC in Lenovo, vendar bo galaxy note 10.1 nedvomno bolj opazen. In bržda uspešnejši, kajti omenjena nista bila sploh.

Samsungov note ni napačen gizmo (če imaš velike žepe), očitali smo mu le pisalno nedodelanost. LG-jev optimus vu je na tem področju po kratkem preizkusu boljši, hitrejši.

Mobitel s projektorjem

Tako imenovani pico projektorji, miniaturni svetlobni topovi, so prisotni že nekaj časa in jih tržijo v obliki samostojnih žepnih projektorjev, fotoaparatov in celo telefonov. Slednji so bili doslej naprodaj le v Koreji, Samsung pa je za pomlad napovedal prvi tovrstni svetovni mobilnik galaxy beam. Namesto da bi gnetli glave okoli malega zaslončka, bomo lahko z njim gledali meter velike fotografije na steni. Sliši se fino, toda podatek o le 15-lumenski svetilnosti ne vliva optimizma. Testirali smo namreč 20-lumenske projektorčke in rezultati v zelo temnem prostoru z zelo svetlimi slikami so bili komaj zadovoljivi. Če bodo žarnice sčasoma okrepili, bi taka zadevica znala postati uporaben sestavni del mobilnika.

Projektor je zanimiva mobilniška novotarija, kot nalašč za hecanje v šoli, kinodvorani in med mašo.

Srajčka z alkotesterjem

Japonski operater NTT Docomo je predstavil telefonično srajčko s senzorjem za ustni odor. Ta naj bi med ostalim poskrbel za opozorilo pri pretiravanju s čebulo, prvenstveno pa je alkotester. Zadeva ima le sporočilno vrednost in ni 'pametna', torej ne daje rezultatov na Fejsbuk, ne kliče samodejno taksija in ne onemogoči šofiranja. Gre za prototip napravice, ki pa zna glede na protipijansko kampanijo postati privzeta oprema slehernega aparata. Francija, kjer bo moral imeti po novem vsak šofer pri sebi preizkusnik alkoholiziranosti, je za dotični dodatek obetaven trg.

Kot projektor je tudi alkotester del, ki bi ob ustrezni miniaturnosti in cenenosti znal postati pogost.

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO
NENAROČEN
NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
Joker

Prejmi vsakega 15. v mesecu še toplega Jokerja v domač nabiralnik in prihrani 20 odstotkov!

Nov naročnik dobi enega od teh pisanih daril po lastni izbiri!

kompilacija dveh odličnih vojnozvezdnih legoidnih arkadic
Lego Star Wars Complete Saga

simulacija košarke
NBA 2K11

USB-ključ 8 GB

vzdušna letalska arkada
Blazing Angels

zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom
Rome Total War Gold Edition

avtomobilsko divjanje
Need for Speed: ProStreet

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.

prisrčna ploščadarica
Rayman 3

zbirateljska izdaja vzdušne vojnozvezdne sekljačine
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition

Virtua Tennis 4
za xbox 360, ki podpira tudi kinect

prvi del Harryjevih lego pustolovščin
Lego Harry Potter Years 1-4

Tokrat bomo med novimi naročniki izžrebali tri srečneže, ki se bodo umili in nadišavili z AXE kozmetiko!

Srečni nagrajenci so:
Šelih Špela iz Štor
Deni Šuštaršič iz Novega Mesta
Rok Mrak iz Grosuplja

Za nagrado prejmejo eno vodico po britju.

Dolgoročna evolucija

Kakšna je prihodnost mobilnih omrežij in kaj pomeni vse pogosteje omenjana kratica LTE? O tem se sprašuje Quattro, ki preveri, kdaj bomo deležni brezžičnih hitrosti, primerljivih z optičnimi kabli.

Dolgo se govori o četrti generaciji mobilnih omrežij. Nekateri operaterji tako v Evropi kot ZDA ter Aziji brez sramu oglašujejo in tržijo oznako 4G, četudi izvedenci opozarjajo, da še ni napočil čas za pravo četrto generacijo. Vseeno pa je LTE, kot se največkrat omenjena tehnologija imenuje, več, kot ponujajo naši aktualni standardi. Sploh če pomislimo, kako skromni so bili začetki tretjega rodu in da za skoraj stokrat presegamo hitrosti, ki so bile predvidene v izvirni specifikaciji. Noviteta pa jih še poveča za skoraj petkrat!

AT&T
4G LTE Now in Las Vegas
With speeds up to 10x faster than 3G.

Operaterji že oglašujejo prihod četrte generacije, čeprav LTE tehnično vanjo ne spada. Vseeno jih je treba razumeti, ker gre v resnici za kvalitativni zmogljivostni preskok, ki ga je treba strankam predočiti.

1G, 2G, 3G, 3,5G ...

Vse odkar imamo mobilne telefone, so ti podpirali prenos podatkov. Prva generacija je domovala še na analognih omrežjih NMT in ponujala hitrosti, primerljive s takratnimi modemi, torej do največ 56 kilobitov na sekundo. Digitalna mreža GSM velja za drugo generacijo, čeravno so hitrosti sprva ostale enake. Skozi čas je dobilo dve nadgradnji: najprej GPRS, ki je šibal z do 115 kilobiti, in nato EDGE. Slednji je zavoljo naprednejšega kodiranja podatkov brzino znova podvojil. GPRS je prinesel še kup novosti. Najpomembnejša je obračunavanje po megabajtih prenosa in ne več po minutah povezave, zahvaljujoč njemu pa smo dobili še sporočila MMS in brezžični protokol WAP, po katerem so delovali prvi spletni brskalniki na mobilcih.

3G se je pričel z uveljavitvijo standarda UMTS (Universal Mobile Telecommunications System), ki je znova, kot pri prehodu z NMT na GSM, zahteval nove bazne postaje. Spisali so ga pri partnerstvu 3GPP, ki ga sestavljajo krovne organizacije za standardizacijo telekomunikacij iz Evrope, ZDA, Japonske, Kitajske in Koreje. Niso hoteli ponoviti zmede z omrežji GSM, ki so delovala na različnih frekvencah, kar je pomenilo, da z evropskim telefonom v ZDA nisi imel kaj početi. UMTS je omogočil videotelefonijo, ki je bila nekaj časa kar sopomenka zanj.

Poenotenje omrežij je še danes njihova glavna naloga. Z leti so specifikacijo večkrat nadgradili in sprva skromna pasovna širina 384 kilobitov na sekundo je s pojavom HSDPA (High Speed Downlink Packet Access, ki je dobil neuradno ime 3,5G) zrasla najprej na 1,2 megabita, nakar je postopoma zlezla na 7,2, 14,4 ter današnjih 21,6 Mb/s v smeri proti uporabniku, kolikor zmore HSPA+. V nasprotno smer so podatki tekli počasneje. Pri navedbah hitrosti gre poudariti, da gre za idealne razmere in za bruto količino bitov. Resničen download podatkov je nižji in v najboljšem primeru okoli 2,5 megabajta na sekundo.

Čemu nadgradnja?

Zdaj je torej napočil čas za dolgoročno evolucijo, 'Long Term Evolution'. Zahteve za sistem LTE so pri 3GPP objavili leta 2008, nastale pa so na podlagi prvih testnih omrežij, ki so jih prikazali Siemens, Huawei in Ericsson. Namen sistema je zlasti povečati podatkovni tok v brezžičnih omrežjih, ker aktualni standard HSPA+ kmalu ne bo več zadoščal. Komunikacijska industrija namreč predvideva, da bo potreba po pasovni širini v prihodnjih nekaj letih skokovito porasla, predvsem na račun tega, da so se telefoni spremenili v zmogljive večnamenske naprave, kar je korenito spremenilo naše uporabniške navade.

Glasovno telefoniranje je le ena od funkcij sodobnega aparata. Pregledovanje elektronske pošte, brskanje po spletu in visenje na družabnih omrežjih marsikdo jemlje kot nekaj samoumevnega. Z vdelanimi kamerami slikamo in snemamo, GPS pa ni namenjen le temu, da se ne izgubimo, marveč prostorsko označi zajete posnetke. Ravno sinergija podatkov, ki jih ustvarimo z napravo, sestavlja celovito informacijo, ki jo delimo z ostalim svetom.

Največji kos podatkovnega toka pa bo vzel pretočni video – predvidevajo, da naj bi v samo treh letih njegov delež znašal kar devetdeset odstotkov. Tu ne gre le za filmčke, ki jih bomo ustvarili telefonično. Enako naj bi na naše naprave pritekale vsebine, ki jih ustvarjajo medijske hiše oziroma jih ponujajo servisi, kot sta Amazon in Itunes. Svoj kos si bo odrezalo tudi mobilno igranje in ne gre zanemariti tablic, ki so idealni medijski odjemalniki. *Novi ipad* 4G že podpira LTE.

Kaj to pomeni za nas?

Tehnikalije, kot so frekvenčno območje, raba več anten oziroma enostavnejša nadgradnja baznih postaj kot ob vzpostavljanju UMTSja, laičnemu uporabniku povedo malo. Dosti več mu pomeni podatek, da omrežje LTE trenutno po enem kanalu dopušča hitrosti do sto megabitov na sekundo v smeri proti njemu in polovico manj od njega. V testnih omrežjih so dosegli celo višje hitrosti, nekje do 300 Mb/s oziroma trikrat toliko kot tipično domače omrežje. Pomembna pridobitev naj bi bila tudi vpeljava standarda QoS (Quality of Service), s katerim v klasičnih mrežah že sedaj določamo prioritete internetnega prometa.

Čeprav gre za opazen preskok tako v hitrosti kot kakovosti prenosa, pa LTEju nekaj manjka, da bi si zaslužil ime 4G, kot ga definira mednarodno telekomunikacijsko združenje ITU. Dosegati bi moral gigabit na sekundo pri stoječem odjemalcu in sto megabitov med hitrim premikanjem. Slednje je pomembno tako za hitre vlake, kot za omreženost avtomobilov – BMW, Audi in Mercedes bodo že letos vdelali LTE v svoje limuzine. A omenjene hitrosti bo prinesla šele nadgradnja, imenovana LTE advanced.

Seveda se ob tem postavi vprašanje, kaj bomo počeli s tako visokimi hitrostmi, ko pa večina uporabnikov životari ob mizernih podatkovnih paketih, ki vključujejo tam od sto megabajtov do par giga, če so segli globlje v žep. Tovrstni limit lahko v novem omrežju dosežeš dobesedno v nekaj sekundah. Nikomur ni v interesu plačevati dragih mobilnih megabajtov, ki niso dragi, ker bi si tako izmislili operaterji, marveč zaradi tega, ker je brezžični prenos zahtevnejši, bolj nezanesljiv in prinaša višje stroške. Nihče se prav tako

Mobilne pisarne niso nič novega. A omrežje, ki po hitrosti in latenci ne zaostaja za ožičenim, jih lahko dokončno uveljavi. Vsi prihajajoči avtomobili visokega razreda bodo zato LTE-ready.

Nokia lumia 900 je večja sestrica evropske osemstotke. Tudi sony xperia ion je ameriška izvedenka. Poglavitne razlike napram našim modelom so v podpori omrežju LTE, ki mu marketinški oddelki brez slabe vesti pravijo 4G. Kaj pa, ko bo prišla taprava četrta generacija?

noče spopadati s počasnim prenosom po načelu 'pravične rabe'. A hkrati pritiskajo ponudniki storitev, ki jih hočejo tržiti čim širši publiki. Žal je tako, da ima bazna postaja relativno nizko fizično omejitev, koliko podatkov lahko prenese, česar uporabniki ponavadi ne upoštevajo. Poleg tega vemo, da ob ustrezno široki pipici hitro zapojejo torrenti. Vseeno lahko pričakujemo, da se bo z razmahom nove tehnologije spremenila cenovna politika mobilnih operaterjev. Ti bodo prenehali šteti bite in bajte ter prešli na pavšalno zaračunavanje glede na pasovno širino, ki jo boste pripravljeni plačati. Vsaj upamo, da bo tako.

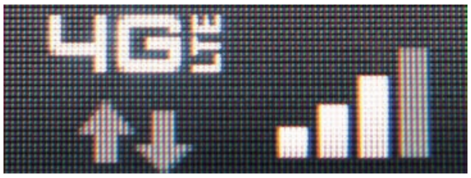
Razširjenost po svetu

Prvo komercialno omrežje LTE so postavili decembra 2009, kje drugje kot v Skandinaviji. Srečna izbranca sta bila Stockholm in Oslo. Operater Telia je pograbil priložnost ter omrežje poimenoval 4G – šlo je za čisto marketinško potezo, ki pa so jo posnemali praktično vsi telekomi, ki so prav tako začeli delati novo infrastrukturo. Delujoča omrežja LTE danes najdemo v več kot petindvajsetih državah, med katerimi so taki eksoti, kot sta Nigerija in Uzbekistan. Velja pa poudariti, da gre večinoma za lokalizirane postavitve, ki ponavadi pokrivajo večja mesta, ker so tam omrežja najbolj nasičena.

Nadaljnjo širitev omejuje tudi to, da prenos poteka po različnih frekvencah. Večina držav je sicer privzela 2,6 GHz, a vseeno prihaja do podobnega drobljenja kot nekoč pri GSM. V Združenih državah večinoma uporabljajo 700 MHz, po Evropi 900 in 1800, na Japonskem 2100. Večfrekvenčnih aparatov, ki bi delovali v vseh omrežjih, še ni, torej je razmišljanje o nakupu za prihodnost ta trenutek nesmiselno.

V Sloveniji komercialnega omrežja LTE še nimamo, sta pa tako Mobitel kot Simobil postavila testni omrežji. Mobitelovci so z rezultati na Viču zaenkrat zelo zadovoljni in planirajo pokrivanje na frekvencah 900, 1800 in 2600 MHz, se pravi po vsem spektru. Podobno izkušnjo ima konkurent.

Zakaj se torej ne pridružimo ostalim državam? Oči so uprte v birokratske mline oziroma Agencijo za pošto in elektronske komunikacije, ki mora objaviti javni razpis za koncesijo. Glede na to, kakšne kolobocije zlasti okoli visokih cen so se dogajale pri natečaju za UMTS, bo dogajanje okoli naslednje nadgradnje še zanimivo. Po drugi strani pa bo dovolj časa, da se število naprav, ki podpirajo novi standard, poveča, tako da bomo kupci imeli pametno izbiro. Ne le pri telefonih, tudi pri modemih, usmerjevalnikih in tablicah. Ter, jasno, pri podatkovnih paketih, ki jih bodo pripravili operaterji. Do takrat bomo menda zdržali s HSPA. Simobil zagotavlja, da ima s signalom pokrito praktično vso Slovenijo, Mobitel pa obljublja še večkanalni prenos in s tem hitrosti do 42 megabitov. Koliko že znaša vaša ožičena internetna povezava?



Kdaj bomo ta napis uzrli na naši celini, je odvisno od države, ki se obira pri podelitvi koncesije.

PS | m

MOBILNE IGRE

Pošljite SMS z ustrezno kodo na 1919. Cena z DDV: 3,99-4,49 €.

Brezskrbno nakupovanje: brez članstva v SMS-klubu!

strelska
March of Heroes
koda I MOHERO

akcija
Dungeon Hunter 3
koda I DUNHUN

akcija
Ace Combat
koda I ACECOM

akcija
Devils And Demons Gold
koda I DEDEG

arkadna
Bejeweled Twist
koda I BTWIST

dirkalna
Ultimate Rally Championships
koda I RALLYC

Ponudnik storitev je Telekom Slovenije, d. d., Cigaletova 15, 1546 Ljubljana, Slovenija. Z uporabo storitve potrjujete, da se strinjate s splošnimi pogoji, objavljenimi na www.siol.net. Storitev je omogočena samo naročnikom storitev Mobitel GSM/UMTS, Mobiuporabnikom in Debitelovim naročnikom, ki uporabljajo telefon, ki omogoča prenos igre v skladu s pravili uporabe omrežja operaterja. Cena igre je 3,99-4,49 EUR. Vse cene vključujejo DDV. Prenos podatkov je brezplačen za vse, ki do mobilnega portala Planet Siol.net dostopajo prek GPRS/UMTS-povezave v omrežju Mobitel in Debitel. Poslani SMS se zaračuna po ceniku operaterja. S poslanim SMS-sporočilom oz. nakupom uporabniki niso včlanjeni v nikakršen klub. Prejeti SMS je brezplačen. Po opravljenem prenosu igre na mobilni telefon uporabnika odstop od nakupa oz. vrnitev izdelka ni mogoča. Za pravilno izvedbo storitve je odgovoren ponudnik. Morebitne reklamacije rešuje ponudnik storitve. Uporabniki storitev Mobitel lahko za vprašanja in reklamacije 24 ur na dan pokličejo Center za pomoč uporabnikom na številko 041 700 700 ali 080 8000 (klic je za vse uporabnike storitev Mobitel GSM/UMTS brezplačen, tudi med gostovanjem v omrežjih tujih mobilnih operaterjev) ali pišejo na info@planet.si. Uporabniki Debitela pa lahko prav tako 24 ur na dan za reklamacije pokličejo 041 400 100 ali pišejo na: center@debitel.si.

Umetnost iz stranskih ulic

Če se sprehodite po mestnih ulicah in odprete oči, jih lahko vidite skoraj povsod. Zidovi so polni ustvarjalnih izlivov anonimnežev – od tistih, ki želijo s sprejem zgolj vsem razglasiti “Mojca je prasica”, do frikov, ki dolge ure ustvarjajo barvite grafite, celostenske fantazijske slikarije ali s humornimi slogani rišejo nasmehe na obraze mimoidočih. Platno uličnih umetnikov je ves svet. Šerlok si potegne kapuco globoko na oči, se oboroži z barvnim sprejem in se poda v noč iskat sveže prebarvano, deviško belo steno.

Ob izrazu ulična umetnost ali street art večina najprej pomisli na slikovite grafitarske podvige. A v isto malho spadajo tudi vse druge oblike bolj ali manj umetniškega izražanja na javnih mestih – z nalepkami, šablonskimi slikami (stencil), plakati, LED-lučkami, videoprojekcijami, mozaiki, kipi, lepilnimi trakovi (tape art), različnimi inštalacijami in celo 'oblačenjem' vozil ter prometnih znakov v pisane puloverčke (yarn bombing). Se morda spomnite, kako je predlani marca na Čopovi za dvajset sekund na mestu 'zamrznilo' kakih štiristo običajnih, po opravkih hitečih ljudi? Takšna skupinska akcija na javnem mestu je v tujini znana kot flash mobbing in tudi tega uvrščajo med ulične umetnosti. Res pa je, da pod vso to navlako sedanjosti v jedru street arta še vedno ostaja napis ali podoba – grafit.

“Restituta, pokaži nam svoje kosmato mednožje”

Zgodovina sodobne ulične umetnosti se morda res začenja z razcvetom grafitarske scene v ZDA pred pol stoletja, a človeštvo je po zidovih pacalo in kracalo od pamtiveka. V evropskih jamah se skrivajo slikarije živali in prizori lova iz kamene dobe, ameriški Indijanci so na stenah upodabljali plemenske simbole in obrede, egipčanski duhovniki so po templjih risali podobe aktualnega faraonskega šefa.

Naslednji korak proti zdajšnjemu razpasu zidnih napisov in slikarij so naredili Rimljani, ki pa se, če sklepamo po grafitih iz Pompejev, niso toliko ukvarjali z bogovi in onstranstvom kot jamski ljudje. Arheologi so verjetno debelo gledali in se pri sebi smejali, ko so iz vulkanskega pepela začeli izkopavati antične stavbe z napisi “Restituta, sleci si svojo tuniko, prosim, in nam pokaži svoje kosmato mednožje” ali “Oče Colepius ljubi dame tja, kamor jih ne bi smel.”

Rimljanski packi in njihovi nasledniki so grafitom dali ime, saj izraz izhaja iz italijanske besede graffi(a)to, ki pomeni vrezano oziroma spraskano. Sprva je označeval le risbe in napise, vrezane v stene. Skozi stoletja pa pridobil današnji širši pomen skoraj vsega, kar krasi ali niža ugled mestnih ulic.

Na ulice ali v galerije?

A že pri definiciji grafita zabredemo v kalno vodo. Na pomoč za rokav pocukamo mn3njalniško legendo Wiza, ki je bil v najlepših letih zagrizen grafitar. *“Ni vse, kar vidiš na steni, grafit. Zame je grafit umetnost,*

Kandidate za 'zamrzitveni' flash mob na Čopovi ulici so novačili po Facebooku. Od tisoč prijavljenih se je prikazalo štiristo ljudi.

Osnovna oprema vsakega poštenega grafitarja je piksna barvnega spreja z nastavki za ustvarjanje črt in pack različnih velikosti.

Anglež Banksy je za svojo razstavo Turf War kravo okrasil s podobami Andyja Warhola. Društvo proti mučenju živali je umetnino požegnalo.

V muzeju sodobne umetnosti v Los Angelesu (MOCA) se je avgusta zaključila prva pregledna razstava street arta. Umetnik Banksy je vsak ponedeljek častil vstopnino in to potezo razložil: 'Za grafite naj plačajo tisti, ki se jih želijo znebiti.'

Pred šestimi leti so mediji poročali, da so nekaj domačih grafitarjev – večinoma akademskih slikarjev in študentov ALU – kaznovali. Pa čeprav so že leta 2004 dobili 'priznanje' z grafitarsko razstavo v ljubljanskem MGLC.

ker kot na primer dobra fotografija izraža osebnost grafitarja in predstavlja neko delo, ki je postavljeno vsem na ogled. Razni napisi, čečkarije, logotipi – to niso grafiti. Čeprav se že pri definiciji zelo zapleta. Za vandalizem je veljalo vse, tako grafiti kot čečkarije, ker ni bilo dovoljeno risati. A večji problem so bile vedno čačke, ker so bile tam, kjer se grafiti ponavadi ne rišejo – na raznih spomenikih, ustanovah ... Vsi vedo, da tam nimaš kaj risati. Zato si raje izbereš steno, ki ni zasebna last, kulturna ali državna ustanova, da ne kališ njihove podobe," zagreto razloži Wiz, avtor približno tridesetih grafitov, od katerih jih je pred prebeljenjem ubežalo le kakih deset.

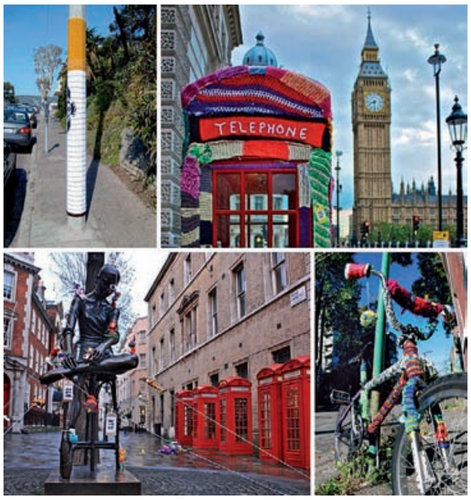
S podobnimi neskončnimi vprašanji – kam grafit spada in kam ne ter kakšne so razlike med vandali in umetniki, čačkami in umetninami – so se lani ukvarjali v Los Angelesu, kjer je Muzej sodobne umetnosti (MOCA) gostil prvo večjo ameriško razstavo grafitov in ulične umetnosti. V galerije so strpali dela velikih imen street arta, kot so britanska legenda Banksy, ameriški multipraktik Shepard Fairey in brazilska dvojčka Os Gêmeos. Ti pa so se jim 'zahvalili' tako, da so nezakonito porisali nekaj najbolj opaznih zidov v Los Angelesu in sprožili val oponaševalcev po ZDA. Predstavniki muzeja so morali na zagovor k miličnikom in si verjetno razbijali glavo z veliko dilemo, ki jo je povzel Sebastian Buck, urednik znanega street art bloga Unruth: "*Ti umetniki so v očeh strokovnjakov dovolj dobri, da lahko razstavljajo v eni osrednjih kulturnih ustanov. Če isto počnejo na ulicah, kjer lahko ljudje njihovo umetnost dejansko vidijo, pa bodo aretirani."*

Družboslovci že teoretizirajo, da je k novemu bumu ulične umetnosti in vandalizma poleg odmevnosti razstave največ pripomogla globalna recesija, ki je grafitarstvo spet postavilo v vlogo urbanega uporniškega gibanja, s katerim mladi izražajo svoj gnus nad 'vladami in kapitalističnimi svinjami, ki so vse to zakrivile'. Zdaj se je street art naenkrat razlil tako po umetniških galerijah kot po poscanih zakotnih ulicah, postal tržno blago in uporniško dejanje. Ta velika nasprotja so v zadrego spravile celo najbolj znanega uličnega artista Banksyja, ki ni čisto prepričan, kaj se dogaja: *"Ne vem, če ulična umetnost res lahko deluje nekje v notranjosti, med štirimi stenami. Ko udomačiš žival, postane sterilna, debela in zaspana namesto divja in svobodna. Zato bi mogoče morala ta umetnost ostati zunaj, na ulici. Po drugi strani pa nekateri starejši ljudje najdejo veliko tolažbo v tem, da imajo v hiši udomačeno žival."*

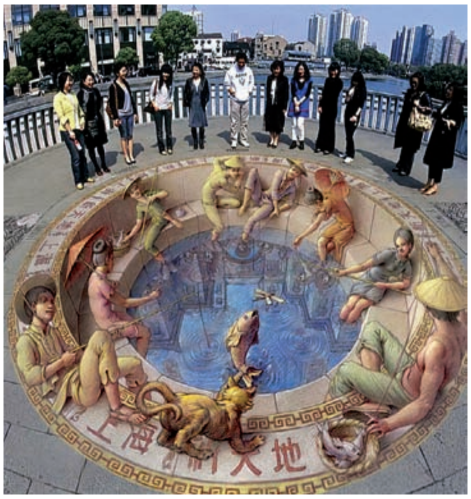
Od sekretov do ulične eksplozije

Preden je scena eksplodirala v ZDA, so v 20. stoletju najbolj osnovni grafiti najprej živeli na nesanitarnih stenah javnih sekretov. Okolju primerno je šlo večinoma za sličice joškatih gospodičen in mednožnih klobasic ter opolzka in včasih politična sporočila. Ko je pisanje in risanje po zidovih v šestdesetih in sedemdesetih letih postalo pomemben način izražanja mladinskega uporništva na stari in novi celini, pa so ljudje na ta 'vandalizem' počasi začeli gledati drugače. Še sam mojster umetniške bizarnosti Pablo Picasso se je navdušil nad grafiti v Parizu in menda izjavil, da imajo grafiti prečudovito življenje, kajti zid je nekaj prelepega.

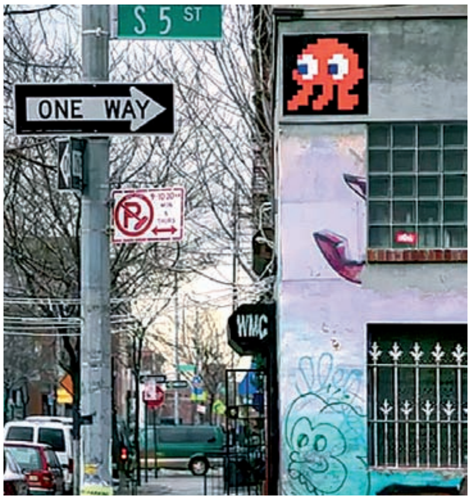
Pomemben preskok od straniščnega humorja do prave umetnosti ulic se je zgodil v New Yorku, kjer so se v šestdesetih letih začeli pojavljati prvi slikovni grafiti in 'taggerji', oznakarji, ki so svoj psevdonim skušali čimvečkrat napisati na najrazličnejših koncih mesta. Za prvega taggerja velja kurir Taki 183, ki je med raznašanjem pošiljk na prehodu iz šestdesetih v sedemdeseta svojo oznako (tag) pustil na več tisoč new-



Oblačenja raznih predmetov v javnosti v pletenine ali yarn bombinga se je spomnila 37-letna Američanka Magda Sayeg, ko je leta 2005 odela kljuko svojega butika. Všečkamo.



Za večino so najbolj dihjemajoči izdelki street arta talne slikarije, ki zgolj z barvami in spretnostjo pričarajo vtis tridimenzionalnosti. So tudi hvaležna fotolokacija.



Francoski umetnik Invader je s svojimi mozaiki, navdahnjenimi s starodavno igro Space Invaders, okrasil mnoga mesta, tudi Ljubljano. Preverite na Space-invaders.com.

Na razstavi street arta v Los Angelesu je eden od umetnikov takole z valjarjem speštal Yogi Beara, slavnega medveda legendarnega animacijskega studia Hanna-Barbera.

yorških lokacijah. Naslednji korak v razvoju je leta 1972 je storil umetnik Super Kool 223, ki je osnovni tag nadgradil v takoimenovani 'piece' – grafit z obrobo, sencami, barvami in raznimi vizualnimi učinki. Kako nastaja tak grafitarski piece in kakšna je njegova pot od zamisli do trenutka, ko v polnem sijaju zaživi na zidu, nam oriše Wiz. *“Ko se ti porodi ideja oziroma zamisel, si doma pripraviš skico, ki jo dodelaš toliko, da jo lahko potem laže 'prestaviš' na steno. Nekateri pobarvajo že osnutek, osebno pa sem barve dodajal kasneje, odvisno od stene in tega, katere spreje sem imel na voljo – tudi v tem je bil velikokrat hakeljc. Jaz sem imel srečo, da sem začel ustvarjati na vasi, kjer ni bilo težav in sem lahko ustvarjal čez dan. V Ljubljani pa se je velikokrat hodilo tudi ponoči, plezalo, dogajalo se je marsikaj.”*

Skupne in solo akcije, element nevarnosti in uporništva, predvsem pa možnost ustvarjalnosti pod lastnimi pogoji so zadeve, ki so pritegnile Wiza in milijone mladih, ki jim je bila klasična muzejsko-galerijska umetnost tuja. Eden najbolj priznanih uličnih umetnikov Shepard Fairey se vpliva in spodbude zgodnjih grafitov spominja takole: *“Grafiti so name vplivali že s tem, da so bili tam in da sem videl, koliko truda so nekateri ljudje vložili, da bi svetu pokazali svoje umetnine. Potem rečeš sam sebi, da to lahko narediš. Svoje grafite na res visokem nivoju razstavljajo zunaj in ljudje jih vidijo, ne da bi moral umetnik čakati na telefonski klic iz galerije, ki bi njegovo delo razstavila. Na ulicah ni birokracije, zato sem lahko sam naredil, kar sem hotel, in na ta način to vsem pokazal.”*

“Ha ha, nikoli me ne boste dob ... “

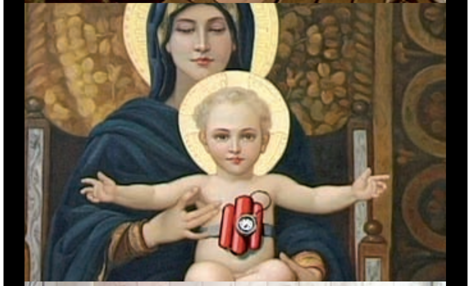
Grafiti so se čez lužo v sedemdesetih povezali z vzhajajočo kulturo hip hopa in poleg brejkdensanja, didžejanja in repanja oziroma emsijanja postali eden njenih glavnih štirih elementov. V Sloveniji oziroma takratni Jugi v tistem času širokohlačnih klepačev rim ni bilo. Je pa zato grafite za svoje prevzela neka druga za oblast moteča subkultura – pankerji. Pisanje provokativnih protirežimskih krilatic je sprožilo malo vojno med policijo in pankersko sceno. Avtor grafita 'Policija je gnoj' je denimo fasal globo stotih dinarjev, ko pa so se začele pojavljati podobe kljukastih križev, jih je v 'nacipank aferi' oblast izkoristila za javni obračun s celotnim pankovskim gibanjem.

Če se je pri nas večinoma vse zaključilo z denarno kaznijo in mogoče kdaj par dnevi zapora, je vojna z grafitarji v Ameriki nekajkrat dobila tragično noto. Leta 1983 so policisti pri delu zalotili temnopoltega grafitarja Michaela Stewarta in ga tako maltretirali ter mikastili, da je umrl. V Los Angelesu se je leta 1995 še ena grafitarska zgodba zaključila na straneh črne kronike, ko je bivši marinec vzel pravico v svoje roke in ustrelil osemnajstletnega Cesarja Reneja Arceja, mehiškega priseljenca, ki je s kolegom risal grafite pod nekim holywoodskim mostom. Michael in Cesar sta postala nekakšna mučenika grafitarske scene in simbola znašanja belske oblasti nad revnimi pripadniki drugih ras.

Wiz pravi, da v Sloveniji za agresivne izpade, podobne zgornjim, ni slišal. Včasih je moral kateri od domačih grafitarjev, če so ga zalotili pri delu, počistiti za sabo ali pa so ga policaji malce usekali po denarnici. Sam je imel še največ težav s tečno sosedo, a njegova zabavna zgodbica bolj kot na zatiranje kaže na nerazumevanje oziroma različno dojemanje ulične umetnosti: *“Ko sem nekoč grafitiral na Igu, je prišla mimo soseda in se razburjala, zakaj vandaliziram stene. Jaz sem jo ignoriral in doma povedal, da mi je težila, pa so rekli samo, 'Ah, pusti jo'. Čez par dni mama sreča to sosedo, ki se je spet začela pritoževati, kaj ta njen sin tam nekaj riše in uničuje. Mama ji je elegantno odgovorila, da gospa nima pojma, da je v Ljubljani to umetnost in da njenega sina tam plačujejo, da kaj nariše, zato smo lahko samo veseli, da nam tukaj zastonj dela. (Smeh.) Soseda je dejansko samo utihnila in dala mir.”* Bravo, mama Wiz!

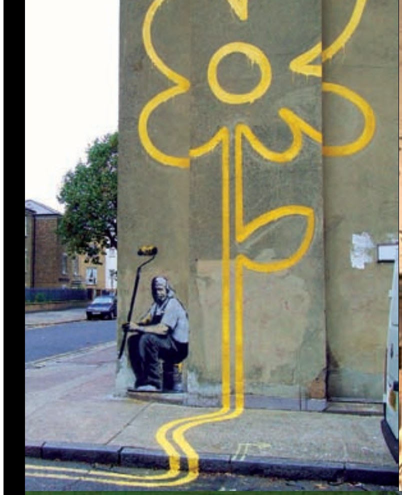
Poglejmo na grafite še z druge, 'čistilske' strani, in sicer na primeru enega največjih grafitov, ki ga je na prehodu iz 2008 v 2009 na betonski bankini v Los Angelesu izrisala ekipa M.T.A. (Metro Transit Assassins). Avtorje osemstometrskega napisa so kifeljci aretirali zaradi suma vandalizma, prodajanja drogic in posedovanja orožja. Ameriška vojska, ki je lastnica popisanega posestva, pa je ocenila, da jih bo odstranjevanje gigantskega grafita koštalo poltretji milijon evrov. Roko na srce, ob nekaterih slikovnih in pisnih grdobijah, ki jih je včasih opaziti na stenah, te hitro prime, da bi kar sam pograbil vedro bele barve in penzel ter vse skubaj lastoročno prefarbal.

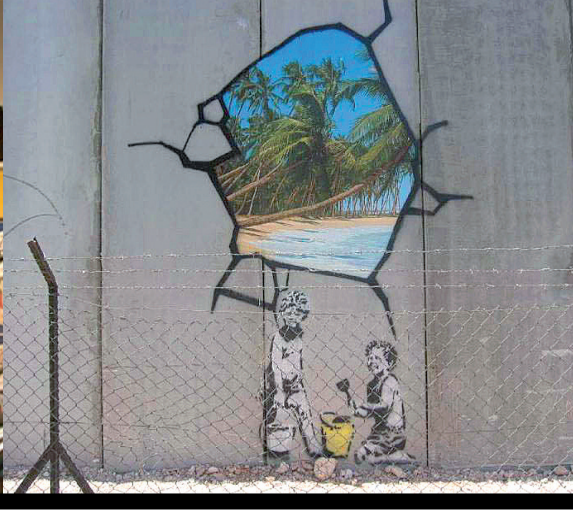
Mn3njalničarski grafitar (in še marsikaj) Wiz je doniral fotografijo enega od svojih del v nastajanju. Očitno na stara leta raje ustvarja med štirimi stenami, kjer mu nihče ne teži :P.

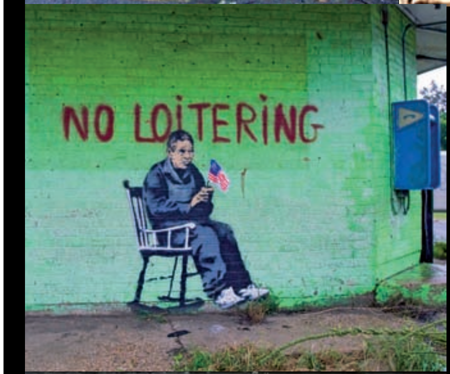


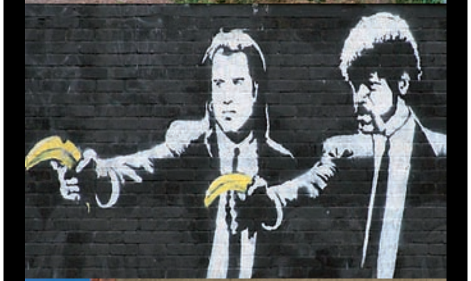
EXIT THROUGH THE GIFT SHOP

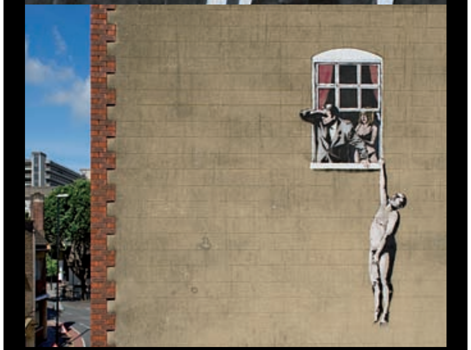
Najbolj razvpiti ulični umetnik Banksy se je lotil tudi režije in s svojim prvencem Exit Through the Gift Shop vnovič uspel zmesti svetovno javnost. Zgodba sledi francoskemu bizarnežu Thierryju Guetti z umetniškim imenom Mr. Brainwash (brkonja na sliki zgoraj), ki bolj po naključju pade v svet street arta, nakar ga začne obsesivno dokumentirati na filmski trak. Veliko premiero je Exit Through the Gift Shop doživel na uglednem filmskem festivalu Sundance in bil kasneje nominiran za oskarja za najboljši dokumentarec. Štos je, da nihče ne ve natančno, koliko je v filmu resničnega in koliko izmišljenega. Najbolj pogoste so domneve, da si je Banksy Mr. Brainwasha ustvaril kot še enega od svojih projektov, s katerim parodira vso street art sceno, ujeto med ulico in visoko umetnostjo. Ravno ta Mr. Brainwash (ali Banksy, kdo bi vedel) naj bi 2009 naredil naslovnico Madonninega albuma Celebration. V zadnjem času pa so se po Los Angelesu pojavila njegova dela z logotipom funkačev Red Hot Chili Peppers kot promocija za njihov novi album I'm With You.











KDO JE BANKSY?

Kot se spodobi za Banksyja, pravega in po mnenju mnogih največjega umetnika ulic, si skrivnostnež iz angleškega Bristola zelo prizadeva skriti svojo identiteto. Pojavila so se nekatera imena in nekaj fotografij, ki naj bi razkrivala, kdo možakar v resnici je, a Banksy vztraja pri pravici, da ostane anonimen. *“Sploh pa sem precej prepričan, da bi bilo nekaj petnajstletnikov precej razočaranih nad mojo pravo podobo.”* Med njegovi fenici se med drugim štejeta zvezdniški lepotički Angelina Jolie in Christina Aguilera, ki si lastita več njegovih del. No, četudi pozabimo na slavospeve, ki mu jih poje ameriška industrija zabave, je jasno, da gre za umetnika s pronicljivimi, ironičnimi, družbeno-politično zaznamovanimi, včasih ganljivimi idejami, in za človeka s srcem na pravem mestu. O tem pričajo njegove protivojne umetnine na zidovih Betlehema in vzpodbudno-cinične slikarije v opustošenem New Orelansu po orkanu Katrina. Zanimivo bi bilo videti, kako bi se lotil denimo Ljubljanskega gradu ali Postojnske jame.

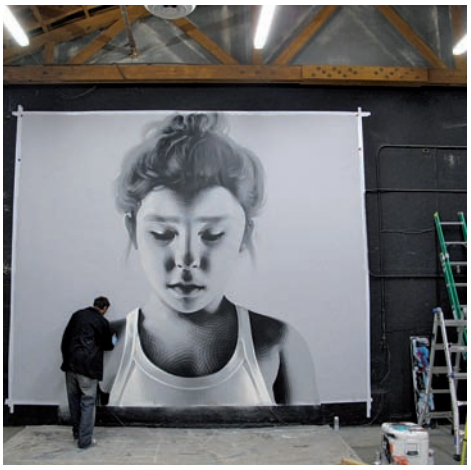
Banksyjev upor iz velike hiše

A tudi razne zoprne stare tetke so počasi začenjale spreminjati mnenje, ko je umetnost z ulic v zadnjem času jela pristajati v galerijah in med strokovnjaki pridobivati na vrednosti – tako umetniški kot denarni. Anonimni britanski genialec Banksy (po nekaterih ne ravno preverjenih teorijah brat Stiga iz Top Geara), ki že dvajset let pušča svoje črnohumorne slikarije po zidovih vsega sveta, je pred kratkim eno od svojih umetnin na dražbi pri Sotheby's prodal za več kot milijon evrov. Kdo bi se pritoževal, če bi se Banksyjevo delo pojavilo ravno na njegovi fasadi? *“Mnenje mojega odvetnika je, da me policija mogoče sploh ne more obtožiti povzročanja škode, saj moji grafiti teoretično povišajo vrednost stavbe. To je njegova zamisel – ampak ta moj odvetnik tudi misli, da dobro izgleda v kravatah z liki iz risank,”* se spremembe dojemanja ulične umetnosti zajebantsko loteva Banksy, ki je lani posnel za oskarja nominirani kvazidokumentarec Exit Through the Gift Shop. V njegovi filmski zgodbi o zgodovini street arta se mešajo resnični in izmišljeni dogodki, ironično pa se dotakne še komercializacije grafitov in ostalih del uličnih umetnikov.

Velike firme najemajo grafitarje in podobne umetnike za ustvarjanje oglaševalskih kampanj ter uporabljajo njihove gverilske metode, ko hočejo pritegniti mlajše potrošnike. Primera iz sveta zabavne elektronike in računalništva: Microsoft je vhode v podzemno železnico polepil z metuljčkastim logotipom MSN, Sony pa je ob izidu PSP pografital in polepil več ameriških mest. Taka uporaba jezika in podob z ulice seveda ni pogodu najbolj zagretim underground umetnikom, zato kolege, ki delajo za razna podjetja, hitro označijo za 'prodance'. *“Težko je reči, kaj 'prodati se' sploh pomeni. Danes lahko zaslužiš več, če narediš serijo plakatov proti McDonald'su, kot če bi za to firmo oblikoval plakate. Govorim si, da uporabljam svojo umetnost, da izražam nestrinjanje, a morda pravzaprav uporabljam nestrinjanje za promocijo svoje umetnosti. Zato pravim, da se nisem prodal. A to pravim iz večje hiše, kot je tista, v kateri sem živel včasih,”* se ob svoj komercialni uspeh sarkastično obregne Banksy, ki je nekoč v londonskem živalskem vrtu splezal v ogrado s pingvini in z dvometrskimi črkami na zid zapisal njihovo misel 'Naveličani smo rib'.

Mi smo ulica, mi smo pomembni

Naj bodo politični aktivisti, prodane duše, uporniki brez razloga ali zgolj pozornosti željne ustvarjalne dušice, ulični umetniki so si skozi desetletja pehanja za izvirne domislice pod mostovi in po stranskih ulicah priborili prostor v sodobni umetnosti. Naj jim je to všeč ali ne. Street artisti so sprejarsko dediščino grafitarjev iz sten brez omejitev prenesli na žlebove, postaje javnega prometa, telefonske govorilnice, prometne znake, pločnike in še marsikam, pri tem pa poprijeli za katerikoli material, ki jim je prišel pod roke. Ulična umetnost v najširšem smislu je tako postala od grafitanja ločen izraz, ki jo ponavadi kličejo kar postgrafitarska ustvarjalnost. Še vedno pa si delita osnovne ideje: željo po izvirnosti, provokativnosti in kreativnem kazanju sredinca uveljavljeni visoki umetnosti z geslom 'Mi smo ulica, mi smo pomembni'.



Nekateri ulični umetniki svoje slikarije dokončajo na platno ali plakate v svojih studijih in jih nato prilepijo na primerno vidno lokacijo. Katero stavbo diči zgornje delo, ni znano.

Brco v rit in novo možnost virtualnega sodelovanja ter ustvarjanja je ponudil splet, kjer se lahko anonimni umetniki družijo, zmenijo za skupinske akcije in zaslovijo. Kar pokukajte na Unurth.com, kjer so vsakodnevno objavljena spektakularna dela ulične umetnosti z vsega sveta in kjer si ime naredi marsikatera vzhajajoča zvezda, ki bo v prihodnosti za žaklje denarja prodajala svoje umetnine v galerijah. Ni jim vedno lahko – toda ali je kateremu velikemu umetniku bilo? Kar naj za konec svojo filozofijo razloži Shepard Fairey, ki je iz mozoljastega fantolina z nenavadnimi idejami zrasel v enega najbolj priznanih in prodajanih uličnih umetnikov. Za njegov čas in dela se sedaj tepejo korporacije, glasbeniki, filmski zvezdniki in celo predsednik Obama. V podporo prvemu temnopoltemu voditelju ZDA je med kampanjo leta 2008 Fairey namreč ustvaril ikonični poster s portretom in besedico Hope (upanje). *“Ko se ukvarjaš z ulično umetnostjo, se moraš spopasti z najslabšo platjo mnogih stvari. Z lastniki stavb, ki ne želijo imeti porisanih zidov. Z mestnimi uslužbenci, ki želijo tvoje delo 'počistiti'. S policisti, ki te hočejo aretirati. Z drugimi umetniki, ki hočejo tvoje delo oskruniti, ker so ljubosumni. A kljub vsemu vztrajam, ker še vedno vidim toliko pozitivnih strani ustvarjanja.”*

"PS" in "PlayStation" sta zaščiteni blagovni znamki družbe Sony Computer Entertainment Inc. Poleg tega je "PS VITA" blagovna znamka taiste družbe. PlayStation®Network in PlayStation®Store zahtevata brezžično internetno povezavo ali povezavo po mobilnem omrežju. Njuna uporaba je podvržena določilom in jezikovnim omejitvam. Za več o tem klikni na spletno stran eu.playstation.com/legal. Uporabniki morajo šteti najmanj 7 let, mlajši od 18 let pa potrebujejo privoljenje staršev. Za nekatere funkcije je treba imeti dostop do PlayStation®Network, PlayStation®Stora ali obojega. Morda bodo prišle v poštev dodatne starostne omejitve.

IGRANJE BREZ KOMPROMISOV

Sedaj je svet tvoje igrišče, ne glede na to, kje si. Najboljše prenosno igranje doslej omogočajo wi-fi, 3G, izvirne družabne lastnosti, 5-palčen na dotik občutljiv zaslon OLED in dve analogni paličici. Vse to nudi le PlayStation® Vita.

PS VITA
PlayStation®Vita

PSVITA.COM
Gate 77
SVET JE TVOJE IGRIŠČE.
SONY
Welcome Park
Party
PS Store
near
Music
Friends
Browser
PS VITA
SONY
make.believe

VROČI DNEVI NEVARNIH MOŽ

Z avtomatom v potetovirani roki in cigaro ter sončnimi očali na zagorelem frisu se Aggressor ozre po eni kultnih pecejaških serij, Jagged Alliancu.

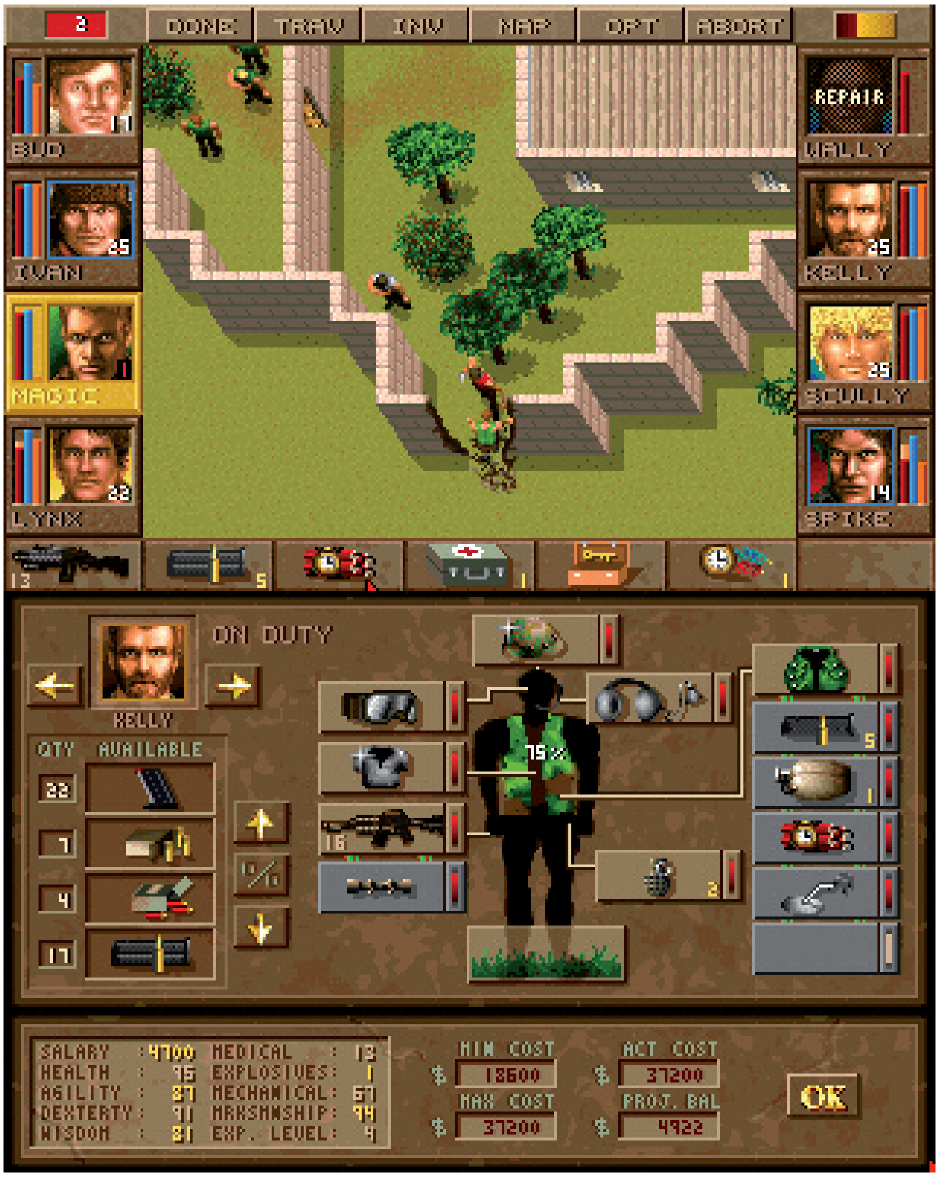
Njega dni mi je sošolec jel hvaliti neko novo potezno strategijo, Jacked Aliens, eee, Jack the Lions ali nekaj podobnega. Sam sem bil tedaj že zatrapan v X-Come in nisem imel časa za druge ljubice. Ampak potem je spustil bombo: "Eden od mojih najemnikov je iz cevi napravil podaljšek za svojo puško, pa še dušilec." Uuu, čakaj malo. MacGyverji, ki dejansko koga ustrelijo?! Oziroma A-Team igra?? Noro!

"Snapperhead alert!"

Stari mački se spomnijo previdnega napredovanja plačancev, ki si jih iz ptičje perspektive pomikal po hosti izmišljenega tropskega otoka Metavira. Vsak grm je lahko skrival sovraga z brzostrelko in napetost je bila nohtegrizna, dasi ne tako nezemeljsko srhljiva kot v UFO: Enemy Unknown. Igri sta si delili potezni sistem, v katerem sta se tvoja in nasprotna stran izmenjevali v premikanju najemnikov, omejenih z zalogo akcijskih točk. Hakeljc je bil v tem, da je lahko izurjen borec sovražnika prekinil v izvajanju poteze, če mu je ostalo dovolj punktov. Zato si pazil, da si jih vojščaku nekaj pustil, in se za nameček premikal prihuljeno. Može je to utrujalo, a nagrada, ko si iz zasede popokal celo kolono pridaničev, je bila vredna. Krogle niso bile edina nevarnost. Dostikrat je vsa skupina letela v luft, ko si v zaboju s plenom nabasal na bombo. Tod so prišle do izraza spretnostne kvalitete najemnikov, ki so lahko take pasti deaktivirali in iz njih sestavili uporabnosti. Spretnosti borcev so se z uspehi po frpjsko krepile in ta dodatna dimenzija, zaradi katere si vsako bojišče oplenil do zadnjega kosa žice (in zraven na pasteh izgubil tri ude in pol), je Jagged Alliance (J22, 82) dvignila nad enostavne moštvene strategije. No, to in njena briljantna osebnost.

"Go to sleep, creep"

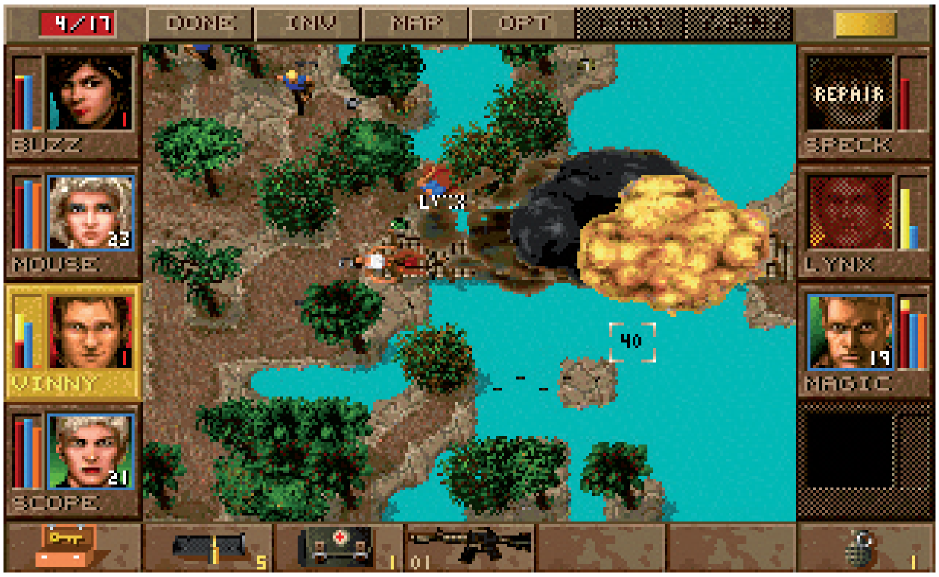
Gonilo vzdušja so bile osebnosti plačancev, ki so bili raznoliki ljudje in ženske s samosvojimi odzivi. Nekateri so v pobijanju psihotično uživali, druge je demoraliziralo. Vsi so imeli cinično komične komentarje, kot so naslovi poglavij teh analov. Prvak je bil ruski medved Ivan Dolvič, ki je govoril v cirilici. Plačance si najemal sam, pri čemer niso smeli biti sprečkani, saj so se sredi boja spun-



SALARY : 4700 MEDICAL : 13
HEALTH : 95 EXPLOSIVES : 1
AGILITY : 87 MECHANICAL : 67
DEXTERTY : 91 MRKSMNSHIP : 94
WISDOM : 81 EXP. LEVEL : 4

MIN COST $ 18600
MAX COST $ 37200
ACT COST $ 37200
PROJ. BAL $ 4922

Jagged Alliance je bil naslov stare šole, ki je nizkoločljivostno grafiko (poglejte asketskih sedem kotičkov za opremo ob spodnjem robu) nadomeščala z vsebino. Najemniki so bili odlično govorjeni in karakterizirani. Osmerico pod svojim okriljem si skrbno opremljal in nanjo pazil kot na svoje otroke.



Enica je imela pravzaprav dokaj uboren nabor orožij in na vrhu se je pot končala z nafrizirano avtomatsko puško M16. Frajerski metalci granat in večje eksplozije so prišli šele z Deadly Games (na sliki). Tam si jih pridno uporabljal, ker so bile bojne naloge veliko bolj zaguljene kot v predhodnici.

tali. Ivan, 'pusti-me-pri-miru' Fidel, Magic, Hitman, Scully – likov zlepa nisi pozabil. Ob tem si mogel ustvariti tudi enega po meri.

Borcev si lahko najel do osem in si jih moral opremljati s puškami, kevlarskimi jopiči ter orodji. Plačeval si jih z denarci od prodaje izločka dreves na Metaviri, ki je šel v izdelavo dragocenega zdravila. Verjetno herbal viagre. Ravno zaradi te snovi so te na začetku igre poklicali v boj proti odpadniškemu znanstveniku Lucasu Santinu, ki si je hotel otok prisvojiti.

Province, ki si jih zasedel s poteznim bojem, si na strateški karti branil z lokalno milico, kar je igri dodalo globalni načrtovalski vidik, čeravno hude umetnosti tu ni bilo. Vsa igra se je odvila na otoku, ki je bil sicer nekam enoličen, a ji je dal pečat ameriških nizkobudžetnih akcijad, v katerih je nastopal Michael Dudikoff.

JAGGED ALLIANCE
JAGGED ALLIANCE 2
JAGGED ALLIANCE
DEADLY GAMES
SIR-TECH
SIRTECH

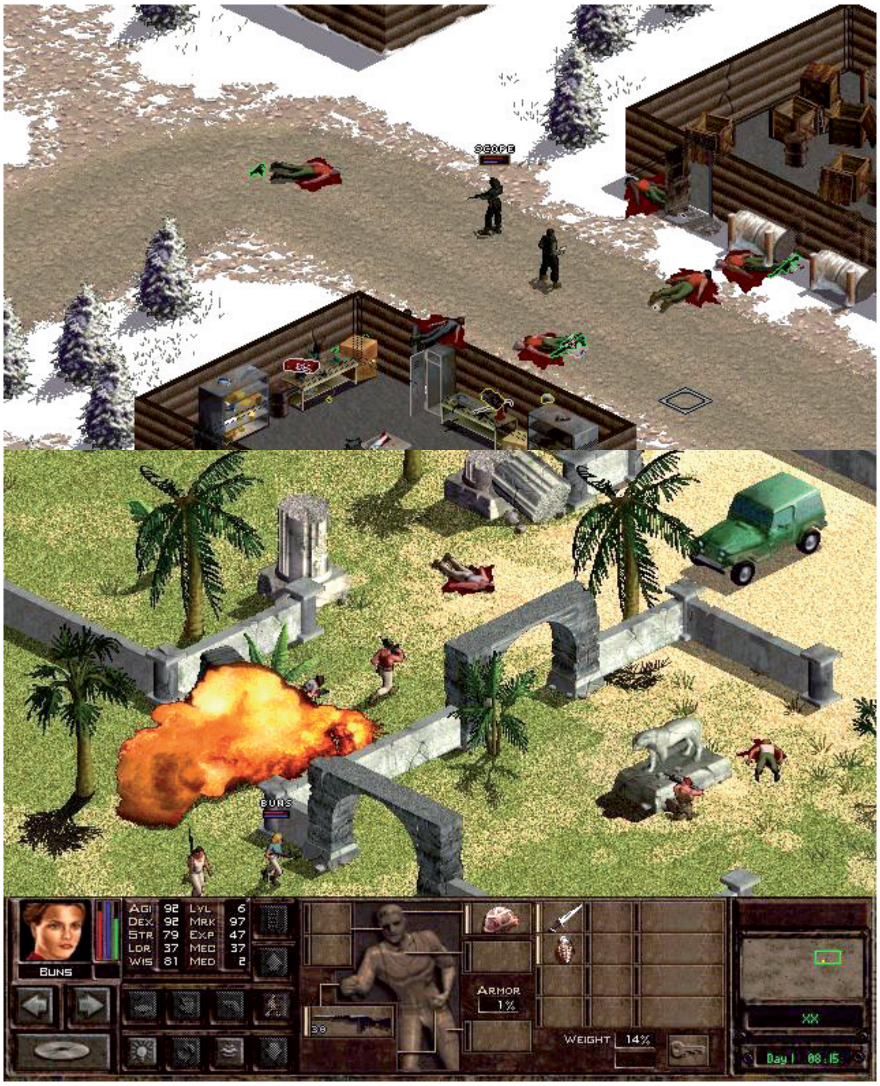
Vtis testosteronskih akcionerjev je z mačističnimi motivi udarjal že s škatel. Svet je bil pisan na kožo vsakomur, ki je odraščal ob Švarciju in Čaku. A na koncu smo serijo vendarle igrali predvsem zaradi izziva.

“There, fixed!”

Jagged Alliance je izšel 1994 in je bil dete kanadskega studia Madlab Software. Založil ga je severnoameriški Sir-Tech, ki ga poznamo po gigantski frpjski seriji Wizardry. Sir-Tech je Madlab kmalu pripojil svoji kanadski izpostavi, kjer so leta '95 napravili Jagged Alliance: Deadly Games (J39, 91). Samostojni naslov je prinesel večigralstvo, izdelovalnik kart, raznolikejša prizorišča in ročne minomete. Pogon je omogočal rušenje sten in z bazuko si to napravil hitreje kot s pakungo dinamita. Po drugi plati pa je bil DG le skupek nalog brez strateškega upravljanja, zato mu je manjkalo originalnega šarma. Veterani ga imamo za uverturo v tisto pravo reč: Jagged Alliance 2, najboljšo moštveno poteznico evar.

Ta je leta 1999 ubrala izvirniku podoben recept in nas postavila na izmišljen otok Arulco v primežu diktatorice Deidranne Reitman. Babura se je obkrožila z vojsko lastnih najemnikov, kar pa je pomenilo zgolj več tarč, izkušenjskih točk in plena za naše može. Ter igranje do treh zjutraj, saj je imel JA2 vse iz predhodnice in še marsikaj. Plačance si upravljal v treh vodih po šest. Med njimi si moral poleg snajperjev in bombašev imeti lepotce z namazanim jezikom za prepričevanje lokalcev, da so ti pomagali. Po strateški karti z nastavljivo hitrostjo časa si jih pošiljal s helikopterji, a je bilo treba paziti na protiletalske postojanke. Ekonomski del je bil zahtevnejši, orožij mnogo več. Predvsem pa so se spopadi preselili iz ptičje perspektive v izometrično. Nabor možnosti, recimo streljanje iz ležečega položaja, plezanje po stenah na strehe (!) in nočne ašašinacije z infrardečimi očali na glavi, je bil lep čas najbolj celovit v naslovih te baže. Nič čudnega, da se je okrog JA2, ki je v Jokerju 70 dobila oceno 87, sestavila ena bolj predanih skupnosti.

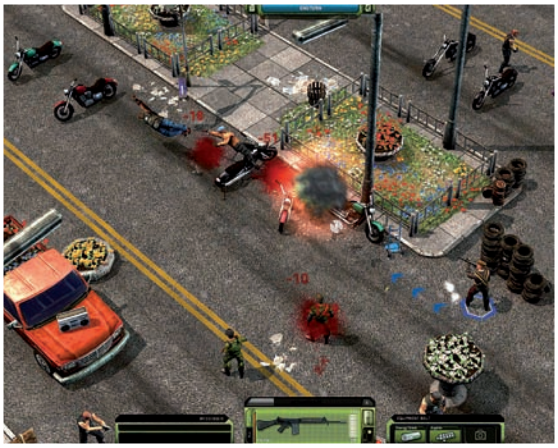
Avtorji so zanjo izvrgli dodatek Unfinished Business, ki ga najdete v inačici Jagged Alliance 2: Gold Pack. Druga razširitev, Wildfire, je komercialni mod s kopico muh, ki ga priporočam šele tistim, ki so že preigrali Gold.



Jagged Alliance 2 je bil raj za tiste, ki so namesto Playboya listali revije z orožjem. Eno najzabavnejših je bil minomet, ki je delal ogromen bum in ga v drugih moštvenih strategijah ne srečaš. A večino bojev so odločile snajperice in ročne granate, ne rambovsko slepo nažiganje.

“I miss days when Russia was at war with everybody”

Sir-Tech je z zaprtjem kanadskega dela leta 2003 odšel in ime je ostalo v rokah založnika dvojke, Strategy Firsta. Ta si je v navezi z rusko-ukrajinsko hišo GFI franšizo prizadeval obuditi v obliki rimejka dvojke Jagged Alliance 3D in polnopravne trojke. A bojni načrti niso preživeli stika s sovražnikom. Tvrdki sta se skregali okrog vizije, kakšne naj igre bodo, in za nameček so udarile finančne težave. SFi je GFIju odvzel licenco in od trojke ni bilo nič, vsebino JA 3D pa so Rusi predelali v neposrečeni Hired Guns: The Jagged Edge. Naposled je pravice do nadaljevanj dobil nemški BitComposer, o čemer več na naslednji strani.



Jagged Alliance Online, ki ga BitComposer dela poleg Back in Actiona, opisanega na naslednji strani, bo ohranil potezni pristop. Naslov ima začuda bolj interaktivno okolje od BiA in zastonjski model. Toda avtorje čaka še veliko dela.

Medtem ko so se založniki ravsali, se je izkazala zanesenjaška skupnost. Macgyverjevsko je napravila mod JA2 1.13, ki je ta hip tisto, kar privrženci imenujejo 'THE Jagged Alliance 2'. Množica neuspešnih posnemovalcev, kot sta Hired Guns in 7.62, mu ne pride blizu. 1.13 na primer doda zaporni ogenj, ki je v izvirnem JA2 manjkal, in še več krepelc, ki jih je skupno tristo. Vsekakor si ga omislite – po tistem, ko boste zlato dvojko sneli z Gog.com za slabih osem evrov ter enico za pol toliko. Po čudni logiki niti izvirnik še ni abandonware, žal. A je vredno, ker boljše orožarske pornografije ni. Z besedami enega od najemnikov: “I don't know why everyone thinks I'm psychotic, I'm not psychotic, I just have a PASSION for my job!”

Uma Turban
s.p.
Vam svetuje že od leta 2005

“Je skrivnost vere v zeli?”, se sprašuje Quattro, ko odkriva religijo, ki je proti tehnologiji, kapitalizmu in šamponu – pa za dobro muziko ter omamni dim.

Vam je znana tale podoba: smejoči se črnec, z lasmi, sprijetimi v grozljive štrene, pleteno baretko v živih barvah in s smotko med prsti, v katero ni natresel tobaka? Gre za stereotipno podobo rastafarijanca, nadvse popularno v krogih, ki se radi predajajo pojoči travici. Kot tako jo hvaležno povzemajo podjetni trgovci, ki strankam ponujajo razne pripomočke za zadevanje, seveda pod nevtralnimi imeni. V zahodnem svetu je zaradi zakajanja rastafarijanstvo na slabem glasu. A pripadniki te vere se ne sekirajo kaj dosti, saj o modernem belem človeku nimajo kaj dosti boljšega mnenja.

V kaj verujejo rastafarijanci?

Gre za dokaj mlado religijo, ki je vzklila pred malo manj kot sto leti v revnih četrtih jamajškega glavnega mesta Kingston. Gre za plod takratnega političnega aktivista Marcusa Graveyja, ki je potreboval idejo, kako združiti revno črnsko prebivalstvo, ki je po celotnih Karibih živelo dokaj bedno življenje, saj je bila večina bogastva v rokah belih britanskih kolonialistov.

Prvi politični poskusi, ki so prikazovali črno raso kot nadmočno beli, se niso obnesli. Je pa Gravey našel oporo v veri. Na Jamajki je bila dokaj močna sekta bedvardistov, protestantske ločine, ki je samo sebe imela za nadgradnjo krščanstva in se dosti politično udejstvovala. Tej osnovi je dodal elemente panafriškega gibanja s poudarkom na Etiopiji kot zibelki človeštva. Zadnji korak do uspeha je bilo leta 1930 kronanje prvega etiopskega kralja, Tafarija Makonnena, ki si je nadel ime Haile Selassi I. Njegovo izvirno ime skupaj s plemiškim nazivom 'ras' (vojvoda) je krstilo religijo.

Selassi med rastafarijanci zato velja za novega mesijo, utelešenje Boga (ki mu pravijo Jah) na Zemlji. Gravey pa je neuradno postal nekakšen Janez Krstnik, tisti, ki je napovedal prihod novega črnega odrešenika. Hkrati je etiopski kralj pravi vladar Velike Britanije (v Londonu je lažni pretendent) in neposredni potomec Jude, enega od dvanajsterih sinov Izraela. To je razlog, da večina rastafarijanskih simbolov izhaja neposredno iz etiopske ikonografije. Rdeča, zlata in zelena so barve etiopske zastave, enako velja za Judovega leva. Nekateri dodajajo črno barvo kot simbol Afrike, spet drugi si prisvajajo še Davidovo zvezdo.

Etiopski kralj Haile Selassi I, čigar pravo ime je bilo vojvoda (ras) Tafari Makonnen, ni bil rastafarijanec. Po priimku bi ga kaj lahko imeli za Finca.

Rastafarijansko verovanje je najbolje opisati kot ohlapno zmes judovstva in krščanstva. Zanje je enako pomembno celotno Sveto pismo in ne delajo posebnih razločkov med staro in novo zavezo. Držijo se bolj judovskega jedilnika, ki prepoveduje svinjino, rake in školjke, a večina jih odklanja meso na splošno, ker je to povezano z umorom. Prav tako ne marajo alkohola. Verjetno najpomembnejši temelj pa je verovanje v zablodo belega človeka, ki s svojo tehnologijo in gonjo nanovo ustvarja babilonski stolp – simbol človeške arogance proti Jahovi veličini. Zato so Judovi potomci v resnici pravo izvoljeno ljudstvo, a zlobni belec je njihovo vlogo skozi zgodovino suženjstva poteptal – enako, kot so z Izraelci počeli Egipčani. Pravi raste se zato zavzemajo za vrnitev vse črne populacije v Afriko, kjer bi v Etiopiji zgradili novo kraljestvo in si povrnili nekdanjo slavo.

Tudi neumite štrene so izkaz vere. Izvor najdemo v stari zavezi, kjer tretja Mojzesova knjiga jasno nalaga, da možje ne smejo hoditi okoli golobučni. Hkrati dreadlocksi spominjajo na levjo grivo, ta žival pa je rastafarijancem sveta. Zanimivo, da zapoved za ženske ne velja. Nemara zato, ker levinje nimajo grive? Imajo pa zato kup drugih pravil, od tega, da morajo biti vedno podrejene možu in ne smejo zagrešiti prešuštva, do onega, da ne smejo kuhati med menstruacijo, niti uporabljati kontracepcije! Na slednjo gledajo kot na še en poskus Babilona, da bi zatrl črnsko populacijo. A slednjih pravil se držijo v glavnem le še fundamentalisti.

Kar najbolj zanima povprečnega babilonskega mladca, je obilno uživanje svete zeli – indijske konoplje. Tudi za to najdejo kup stavkov v Bibliji, ki pa so nadvse dvoumni. Lahko, da se nanašajo na gandžo, a je bolj verjetno, da se ne. Vseeno marihuana velja za pomembno substanco v verskih obredih, saj naj bi širila obzorja in te približala Jahu. Hkrati ji pripisujejo pomembne zdravilne lastnosti. Slednje itak priznava moderna babilonska medicina, le da so Trpeči sinovi malo priredili znamenit Pehtin stavek, da za vsako bolezen rožica raste. Njihova 'rožica' pozdravi skoraj vse. Čisto rekreativna raba takisto ni odsvetovana, toda vseeno malo postrani gledajo tiste, ki bi bili ves čas pod gasom. Tovrstno početje namreč božjo izkušnjo razvodeni.

Druga rastastvar, ki jo poznamo belčki, je reggae. Ta glasbena zvrst se je razvila iz rastafarijanskih verskih obredov, kjer je pesmi spremljal značilen ritem. Prek reggaeja svetovna javnost stopila v stik z vero, zlasti po zaslugi Boba Marleyja in Petra Tosha. Kdor se poglobi v besedila, bo hitro ugotovil, da gre marsikdaj dobesedno za petje psalmov iz biblije. Kasnejši izvajalci pa so tej glasbi dali močnejšo politično noto.

Kakor se čudno sliši, sta tako rastafarijanstvo kot njegova muzika uporniška. Gre za upor proti beli kulturi, tehnologiji in razčlovečenosti, upor, ki ga ne moreš izvajati s puškami in krvjo. Četudi gre za prevladujoče črnsko religijo, ki to raso poveličuje, nikogar ne moti, če se med raste prištevajo belci. Nemara je ravno izkazovanje uporništva s tem, da si zadet in se pozibavaš v značilnih ritmih ter si ne umivaš las, tako popularno med odraščajočo belo mladino. Ker je enostavno, starši pa so zgroženi. Globlje substance mi Babilonci itak ne doumemo.

Marley in drugi izvajalci reggaeja so poskrbeli, da je število vernikov na svetu preseglo milijon. Dokaj močno kongregacijo najdemo celo na Japonskem. Večina jih vseeno biva na Jamajki, večje skupnosti pa so še v afriških državah, recimo Sudanu, Gani in Južni Afriki. Zanimivo je, da jih je bore malo v Etiopiji – razen na razmeroma majhnem ozemlju, ki ga je Haile Selassi malo pred smrtjo leta 1975 podaril vsem črnim vernikom, ki bi se iz Amerike in Karibov vrnili v domovino.

Rastafarijanci imajo do življenja in s tem do vere precej ležeren odnos. A vendarle znajo in morejo biti globoko verni, saj ne gre za pozerstvo ali izgovor, da se ga zadevajo ob vsaki priložnosti. To, da naviješ špinel in se prepustiš milim zvokom reggaeja, te še ne naredi za častilca Jaha. Frizer ni ravno peklenski služabnik, mar ne?

Prav ironično je, da je največji apostol rastafarijanstva Bob Marley prodal več plošč po smrti kot za časa življenja. Kupovali smo jih predvsem belci.

Čeprav nam Double Fine Productions nikdar ne odgovorijo na mejle – še vsako njihovo igro, ki smo jo opisali, smo bili prisiljeni dobiti drugače kot od njih –, je šef Tim Schafer za nas car. Avtor in soavtor legendarnih pustolovščin, kot so Monkey Island, Day of the Tentacle, Full Throttle ter Grim Fandango, je firmo ustanovil po tistem, ko je junija 2000 zapustil LucasArts. Njihov prvi projekt so bili leta 2005 izvrstni Psychonauts, ki smo jim v Jokerju 143 dali visočanstvenih 92. Potem nekaj let niso storili ničesar razen igrička v Flashu, nakar je sledil plaz raznolikih špilov, od metalske odprtosvetovne pobijalke Brütal Legend (79), v kateri je alter ego Jacka Blacka s kitaro razsuval sovražnike pravega rokenrola, prek odlične avanture Stacking (86) do mladinskega Costume Questa (78). Sedaj pa imajo v paci največjo zanimivost: staromodno point-and-click avanturo v dveh dimenzijah, o kateri ste verjetno zasledili novičko v tomesečnih oznanilih. Igra je sicer še brez pravega naslova in ji rečejo zgolj Double Fine Adventure. Kaj več o njej razen zagotovila, da bo 'awesome' in da bo izšla za PC (Steam), Linux, macintosh, Android ter iOS, še ni znanega. Vendar je dodobra razburkala vodo z nastavljanjem ogledala ziheraškim založnikom.

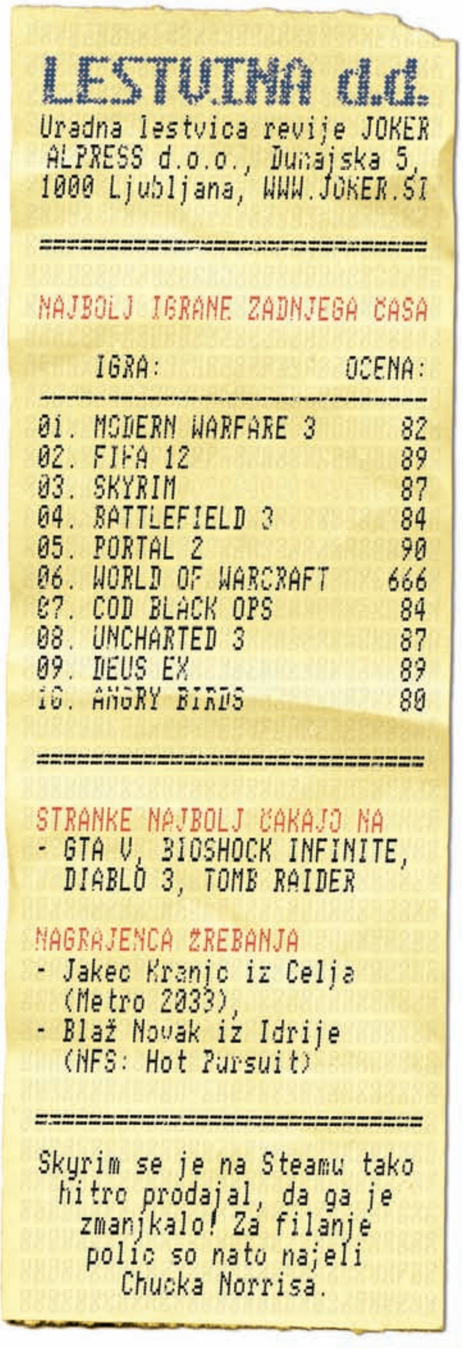
Imel sem jo za fino damico, a mi je očistila kopalnico in zbrisala police. Nato se mi je ponudila v perilu čokoladne barve in okusa, s češpljo ob strani.

Skrčena zgodba do te točke se glasi, da se je Schafer namenil pridobiti 400.000 dolarjev za nov pustolovski projekt, okrog katerega ni gojil nobenega upanja, da bi mu ga pomagal financirati kak resen izdajatelj. Zato je ubral alternativno pot in namen oznanil na strani Kickstarter.com, kjer lahko ljudje prispevajo cekin za projekte, ki se jim zdijo zanimivi. Ne le za igre, tudi za filme, glasbo, knjige ... Temu se reče 'crowd funding' in je za številne edini način, kako uresničiti sanje. Le zadosti zanimive morajo biti, da prepričajo večje občinstvo. S tem Dvojno fini niso imeli težav, kajti naposled so zbrali več kot dva milijona dolarjev!

DOUBLE FINE
ADVENTURE

Še dobro, da Kickstarter obstaja. Če bi moral Schafer trudoma obiskovati založnike in jim predlagati, naj izdajo visokoproračunsko klasično avanturo, bi že zdavnaj izgubil pogum. "Če bi šel zdajle do kogarkoli in rekel, naj mi dajo denar za pustolovščino, bi se mi smejali v fris." Istega mnenja je njegov stari kamerad pri LucasArts Ron Gilbert, ki prav tako dela za Double Fine. "Boljši vtis narediš, če rečeš, da imaš kugo." Izdajatelji so pač mnenja, da je edino, kar se dobro prodaja, mačistična holivudska kvazipatriotska pokovka v slogu Call of Duty, pa mogoče še FIFA, Mario in Assassin's Creed.

Saj je res, da je treba biti v teh časih malo previdnejši pri tem, kakšne izdelke daješ na trg, in okus večine se gotovo prilagaja času. Staromodne avanture, kjer je treba uprizarjati lov na piksle in se boriti z vmesnikom, gredo v promet le pri okorelih ljubiteljih in Nemcih. Kar je ponavadi eno in isto. A z ne pretirano količino prilagajanja lahko ancientne zvrsti nenadoma postanejo jako zanimive za splošno publiko in doživijo uspeh. To je lani z izjemnimi rezultati pokazal Skyrim. Včasih pa prilagajanje sploh ni potrebno, kot vemo iz primera sadistično zajebanih frpjk Demon's Souls in Dark Souls, ki so ju prodali v milijonih. Ali Minecrafta, ki se je sprva takisto financiral pri Kickstarterju – če bi ga pokazali kakemu EAju ali Ubisoftu, bi ikzekjutivi umrli od smeha. Zdaj, ko ga igrajo milijoni, so oblekarji resnejši. Kickstarter pa že privlači druge uveljavljene avtorje, kot je Christoper Allen, razvojni vodja Ghost Recon Advanced Warfighterja in Hala: Reac. Ta bi rad na ta način do prvega aprila dobil 200.000 $ za trdojedrno taktično streljanko. Žalostno, da mora za kaj takega beračiti pri gmajni!



LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 3	82
02. FIFA 12	89
03. SKYRIM	87
04. BATTLEFIELD 3	84
05. PORTAL 2	90
06. WORLD OF WARCRAFT	666
07. COD BLACK OPS	84
08. UNCHARTED 3	87
09. DEUS EX	89
10. ANGRY BIRDS	80

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA V, BIOSHOCK INFINITE, DIABLO 3, TOMB RAIDER

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Jakec Kranjc iz Celja (Metro 2033),
- Blaž Novak iz Idrije (NFS: Hot Pursuit)

Skyrim se je na Steamu tako hitro prodajal, da ga je zmanjkalo! Za filanje polic so nato najeli Chucka Norrisa.

Hkrati se je treba vprašati, ali mora res vsak špil ciljati na vrhove prodajnih lestvic? To je nujno le, če vanj vložiš ogromne denarce. Če pa si skromnejši, lahko lepo prideš skozi s spodobnim zaslužkom in občutkom etičnega osebnega uspeha. Ne, Double Fine Adventure gotovo lahko uspe, tako kot bi uspel nov visokoproračunski Wing Commander. ("Hvala za instantno erekcijo, Sneti!" "Ni za kaj.")

Itak Double Fine niso ne prvi, ne zadnji, ki so jih kratkovidni denarniki odpravili z levo roko. Spomnimo se, kako se je založba Decca pred petdesetimi leti odločila za skupino Brian Poole and the Tremeloes namesto za Beatle in s tem popušila milijarde. Ali kako je J. K. Rowling (Harry Potter) in Stephena Kinga (Carrie) zavrnilo več kot ducat knjigotržcev, članke o aferi Watergate pa je časnik San Francisco Chronicle ocenil za nezanimive. Dvakrat fina nabirka daje upanje, da se bo to odsihmal dogajalo manjkrat. Čeprav se seveda ne bo, kajti kot je rekel Einstein: "Neskončno je dvoje: vesolje in človeška neumnost, in glede vesolja nisem prepričan."

Sneti

Syndicate

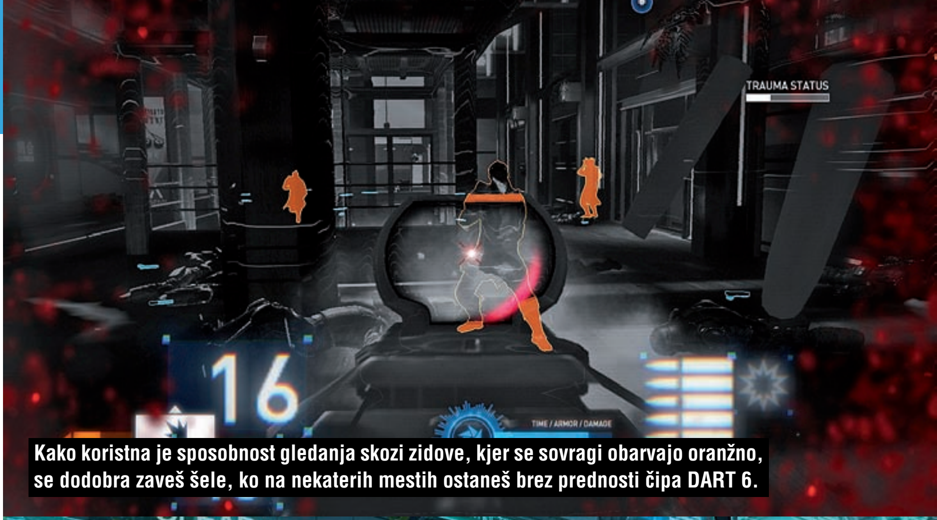
Bojimo se prihodnosti. Krizi ni videti konca, evro se maje, vse se draži, premoženje se seli v roke izbrancev, služb je zmerom manj, raja pa najraje gleda španske limonade in kvasi neumnosti po forumih. Še teroristi napadajo navadne ljudi, namesto da bi ubijali politike in bančnike, porkodindijo!

Stanje v letu 2069 je kiberpankovski podaljšek obstoječega. Polovica orjaškega prebivalstva Zemlje ima vsajene čipe DART, ki izboljšujejo resničnost in omogočajo stalen biološki dostop do 'interneta', Dataversa. Najmočnejše nevrovsadke, ki okrepijo vsakovrstne sposobnosti, imajo agenti, bojevniki v službi velikih korporacij – sindikatov. Ti se stalno prerivajo za oblast, surovine in pozornost ljudstva. Si v vlogi agenta sindikata EuroCorp Milesa Kila, ki ima v čefari najnovejši čip in ga predsednik firme (glas mu je posodil znani škotski igralec Brian Cox) pošilja na izbrane misije. A stvari se zapletejo, ko ključna znanstvenica (Rosario Dawson – jep, EA so pljunili novce za holivudarje in glasovi so temu ustrezno na nivoju) stopi v španovijo s konkurenčnim sindikatom. No, Kilo bo spoznal, da stvari niso črnobele in da se za očetovskim smehljajem skriva pijančeva klofuta.

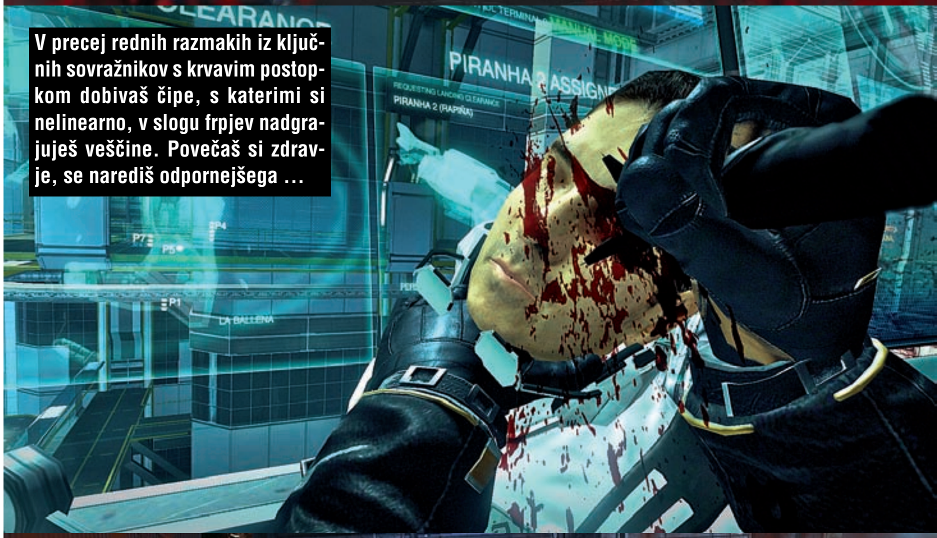
Deckardovi opilki

Syndicate, nanovo zamišljena, v obliko prvoosebne streljanke prestavljena strategija iz leta 1993 scenaristično ne pelje scat kiberpankovskih filmov, kot je Blade Runner. Kaj šele, da bi tekmovala z resno tovrstno literaturo v stilu Nevromanta in Snow Crasha. Za kaj takega je preveč predvidljiva in naivna. Po drugi strani pa štorija zmore vleči nažigantski voz, ko se Kilo odbija med interesi stričkov iz ozadja ter potuje po lokacijah, mi pa se sprašujemo, koliko je v njem še človeškega. Je robot ali Robocop?

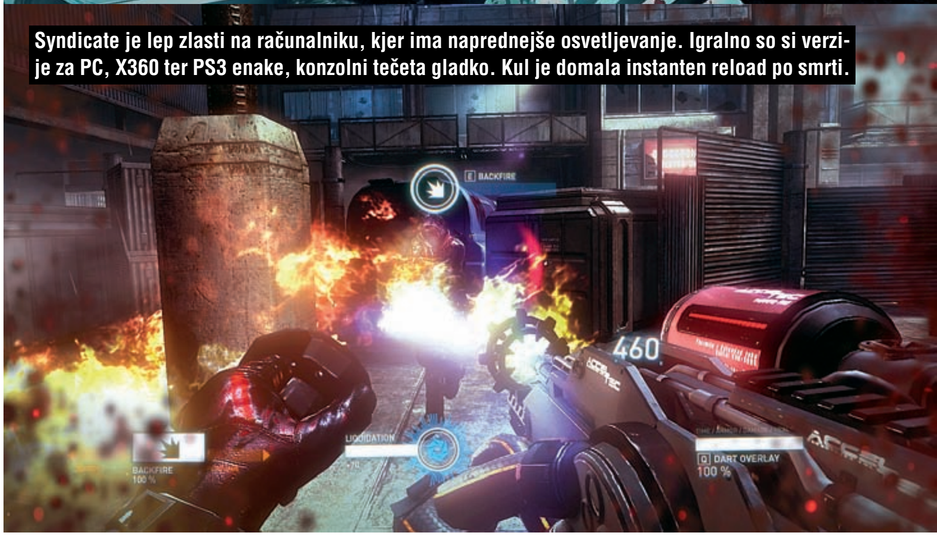
Hkrati je to pogled na Syndicatov svet z diametralno nasprotnega konca kot izvirnik. Tam smo kot velmož nadgrajevali agente v zameno za prislužena sredstva, kar je predstavljalo dodatno taktično plast, in jih pošiljali na misije širom sveta. Sedaj niti vlečejo drugi, tako da se počutimo kot kmet, ne več kot šahist. Švedski Starbreeze Studios, ki so prej izdelali Riddicka, so si to dobro zamislili. Všečen je tudi hladen, kovinski, odtujen futuristični svet, ki so ga ustvarili s spletanjem navdihov iz mnogih popkulturnih virov. Gledaš stratosfersko visoke nebotičnike, leteče avte, orjaške zaslone s strašljivo kapitalističnimi oglasi in azijsko opremljene notranjosti, pa plavajoča mesta, usrane gete, kanalizacijo in še marsikaj. Čipi v telesu ti na oči stalno pošiljajo eleganten, pregleden vmesnik in izrisujejo prosojne opise reči v okolici, kar še poveča občutek, da nisi povsem človeški. Sploh ko uporabiš posebno sposobnost, ki sovražnika prisili v to, da si odpihne betico ...



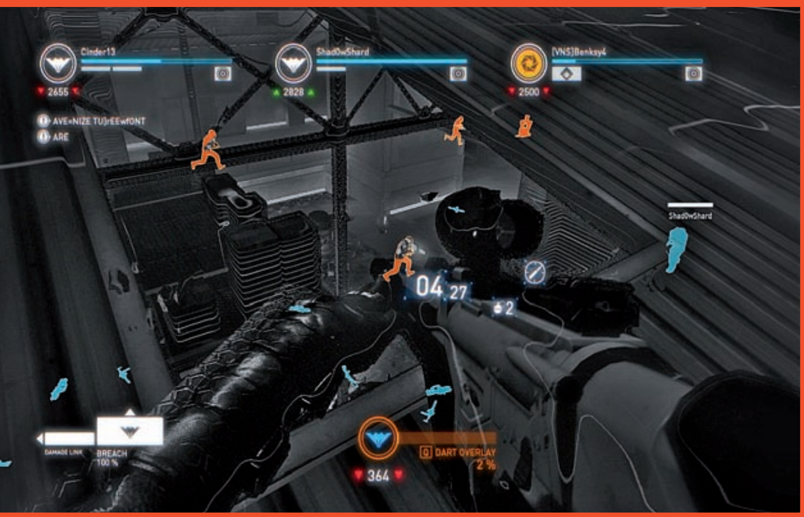
Kako koristna je sposobnost gledanja skozi zidove, kjer se sovragi obarvajo oranžno, se dodobra zaveš šele, ko na nekaterih mestih ostaneš brez prednosti čipa DART 6.



V precej rednih razmakih iz ključnih sovražnikov s krvavim postopkom dobivaš čipe, s katerimi si nelinearno, v slogu frpjev nadgrajuješ veščine. Povečaš si zdravje, se narediš odpornejšega ...



Syndicate je lep zlasti na računalniku, kjer ima naprednejše osvetljevanje. Igralno so si verzije za PC, X360 ter PS3 enake, konzolni tečeta gladko. Kul je domala instanten reload po smrti.



SODELOVALNOST

Igra nima tekmovalnega, marveč sodelovalno internetno večigralstvo, v katerem bolj kot v puščavništvu odzvanja izvirni Syndicate. Ko se povežeš s strežnikom, izbereš enega od štirih agentov v službi novega sindikata, nakar odromaš na izbrano ali naključno misijo širom sveta v navezi s še do tremi ljudmi. To so lahko krnekdoji, ki ti jih pripoji špil, ali izbrani prijatelji. Vdelanih je ducat nalog, ki so drugačne kot v enoigralstvu, odvijajo se na manjših kartah in od tebe navadno hočejo, da se prebiješ skozi sovražnike ter zapleniš načrte. V krovnem smislu niso prav zanimive, je pa fajn co-opersko klati kanalje, ki se jih zna roditi krepko veliko, se truditi za skupno dobro in lastni rezultat ter si krepiti lik v zameno za uplenjeno. Agentu lahko izbiraš ohlapen poklic, kot so obrambnež, napadalec in podpora (ta lahko kolege zdravi), mu višaš čin in ga nadgradiš z več sposobnostmi kot v samotarstvu, recimo s ščitom, ki brani vse moštvo. V co-opu leveliraš še orožja in tako zlagoma gradiš lik, prirejen lastnemu slogu igranja. Zanimivo je tudi, da so nekatera prizorišča zmodelirana po kartah iz originala. Res škoda torej za dobro sodelovalnost, ki v marsičem preseže kampanjo, da ni brskalnika, kjer bi izbiral čakajoče partije, vmesnika za pogovor, glasovne podpore in jemanja prijateljev z Originovega seznama. Še?

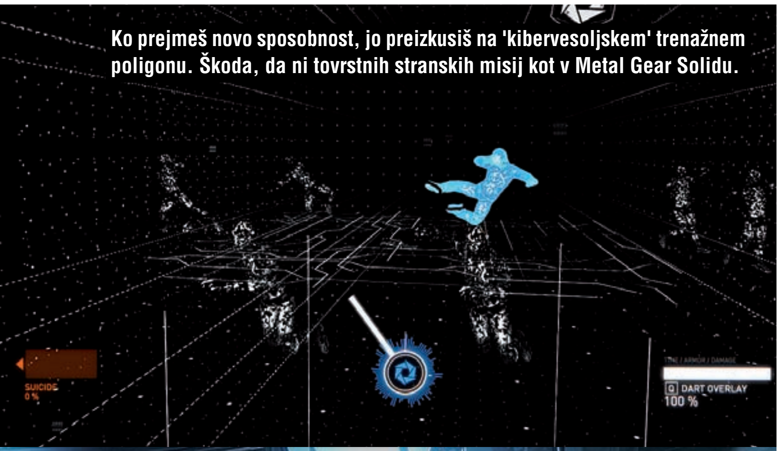
Krvopršci

Igra namreč kljub linearnemu napredovanju in usmerjenosti v rešetaško akcijo ni običajna dumačina. Res je, da je levji delež navadnih orožij, od katerih lahko nosiš največ dve in imajo prav toliko načinov streljanja, tipski – pištola, brzostrelka, snajperica, šotganka. Toda naletiš na začasna močnejša krepelca in taka, ki so povezana s Syndicatovim izročilom. Sem sodita 'gauss gun', ki municijo pošilja okrog vogalov, in silovit bruhalnik plamenov.

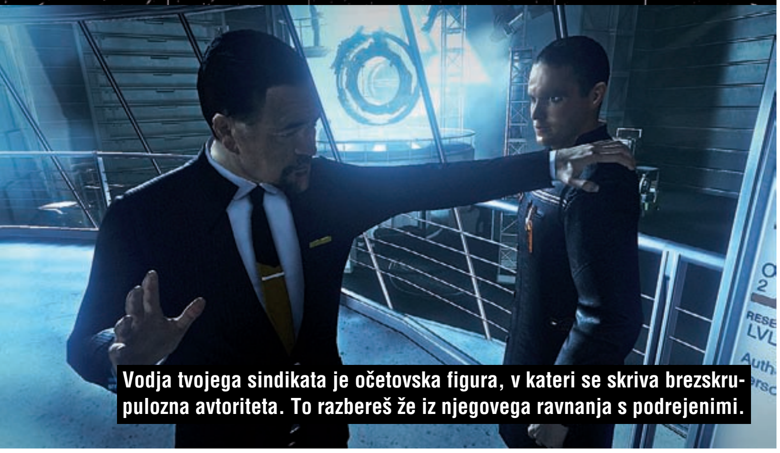
Z zgodovino so takisto povezane nekatere tvoje posebne sposobnosti. Osnovna je, da preideš v časovno omejen pogled, ki v F.E.A.R.ovem slogu predira zidove in sovrage barva oranžno. V tem modusu si hitrejši in utrpiš manj poškodb. Naslednja veščina je daljinsko hekanje vrat, obrambnih stolpičev, ščitov na nasprotnikih in podobnega. To storiš samodejno z daljšim pritiskom tipke in ne temelji na miniigri. Nakar so tu tri 'nadnaravne' moči čipa DART 6, ki lajšajo bitke. Backfire sproži orožje določenega capina, da se presenečeno opoteče ... Suicide ubožca prisili v samomor ... Persuade (se spomniš Persuadertrona?) pa ga prepriča, da strelja na kamerade. Te tri sposobnosti imajo omejeno energijo, ki jo je treba po izpraznenju povrniti z ubijanjem tečnob.

Igra resda ne vsebuje rušilnega spektakla v slogu Modern Warfara 3 in je s statičnim okolišem, kjer le razbijaš šipe in prevračaš vaze, pretirano sterilna. Bržda je ravno to tisto, kar glede na epsko uničenje v izvirnem špilu pusti najslabši vtis. Takisto ni količkaj naprednejšega skrivanja, če si ga morda pričakoval zaradi Riddicka, skoraj vedno si sam, tako da ne upaj na poveljevanje ekipi v slogu originala. In vedeti moraš, da tole ni primerljivo z Deus Ex: Human Revolution, saj gre za premočrtno akcijado z rahlim frpjskim pridihom. Vendar se Syndicate spodobno osredotoča na prijetno krvavo interakcijo teles in krogel. Občutek pri proženju je odličen, kot da imaš res v roki krepela, ki pokajo od moči. Različno oboroženi tolovaji, ki okusno kričijo, ko jih luknjaš in cvreš, te naskakujejo direktno, se skrivajo za objekti, mečejo granate in so dokaj precizni. Zato moraš bogato uporabljati navedene veščine.

Tem bolj, na čim višji zahtevnosti igraš. Na easy plužiš skozi barabine, normal že hoče, da si pazljivejši in iščeš zaklon, tisto pravo pa je hard. Ta zaradi pretežno s posluhom razporejenih, številnih nadaljevalnih točk povečini ni zoprn in terja hitre odzive, modro tičanje v kritju, premišljeno rabo sposobnosti, da ob nepravem času ne ostaneš brez energije zanje, ter opazovanje okolice. Ponekod je moč raznesti sode, drugod shekati stolpič, da napade sitneže, ali vreči v luft cisterno. A vedeti je treba, koga prepričati v samomor, saj je ta najbolj učinkovit v gneči, in koga pridobiti na svojo stran, da bo izkoristek kar največji. Drugače ti ne pomaga niti samoobnavljajoče se zdravje.



Ko prejmeš novo sposobnost, jo preizkusiš na 'kibervesoljskem' trenažnem poligonu. Škoda, da ni tovrstnih stranskih misij kot v Metal Gear Solidu.



Vodja tvojega sindikata je očetovska figura, v kateri se skriva brezskrupulozna avtoriteta. To razbereš že iz njegovega ravnanja s podrejenimi.

Odmev v čipani glavi

Škoda zato, da ravno toliko zmanjka raznolikih sovražnikov in situacij, da Syndicata ne morem zares pohvaliti. Ne rečem, da je špil monoton, saj te meče iz pošrek napadalnih situacij v take, kjer klečiš za zidom in se trudiš zadosti zmanjšati hordo sovragov, ti servira v redu šefovske obračune, kjer se zvečine meriš z drugimi agenti, te seli po lokacijah, postavlja na različne višine, kjer spoznaš, kako neugodno je biti daleč spodaj v jašku s stopnicami v sredi stanovanjskega kompleksa, ti jemlje gnadovske sposobnosti, da se hitro zaveš, kakšen ubožček si brez DART 6 ... Vendar manjka vrst nasprotnikov, saj je preveč brezizraznih soldatov v stormtrooperskih gvantih. Kasneje se jim pridružijo modeli s ščiti, silaki z miniguni, ki jim je treba najprej s hekanjem izključiti oklep, tipčki z motilnimi ruzaki, leteče sonde in napol nevidni jurišniki. Takisto sproti nabiraš nove čipe, s katerimi si kupuješ dodatne sposobnosti: več zdravja, manjšo občutljivost na eksplozije in podobno. A kljub temu približno deveturna kampanja sčasoma postane nekam enolična. Ne kritično, a vendar. Tudi zato, ker je raba veščin še premalo taktična – med drugim jo spodnašajo tvoji smrtonosni udarci iz neposredne bližine, kjer moraš zgolj stisniti gumb in večina tolovajev nemudoma podleže –, in ker je preveč praznega teka, ko ne počneš drugega, kot da zaspano napreduješ po pustih hodnikih, se dolgočasno ubadaš s spuščanjem dvigal in izklapljanjem štroma ter samoumevno skačeš. No, vsaj z rokami se zna agent potegniti navzgor, ko se med skokom približa kaki polici, kar je v svetu 3D-streljank dejansko napredno. .

Syndicate je solidna streljanka, ki pa s pretiranim ziheraštvom kaže, da se ni treba bati prihodnosti. Bati se je treba preteklosti.

***Sneti** v 'baby Deus Exu' sreča Matrico, Iztrebljevalca, Robocopa in svoje latentne morilske vzgibe. Duška si dajo vsi.*

---

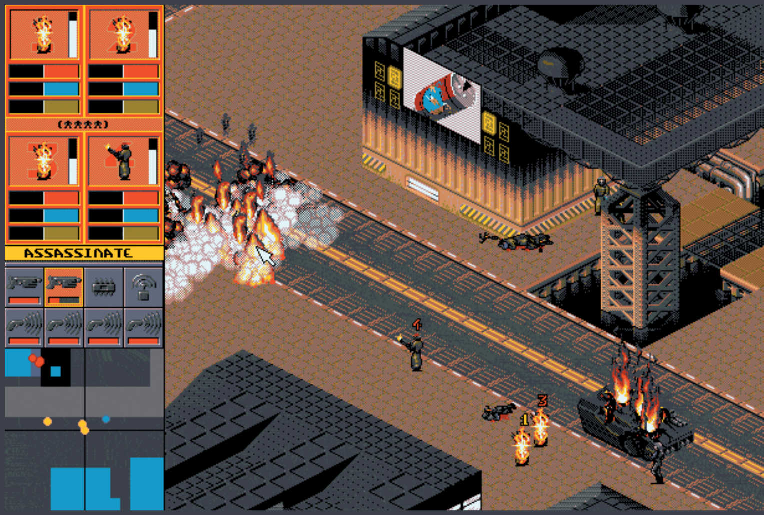
73 **stilistično fina vizija hladne, odtujene future ✓ zadovoljujoče reševanje (burn, fuckers, BURN AHAHAHA) ✓ v redu zgodba ✓ lušten sodelovalni način ✓ premalo iskrenja, preveč prostega teka ✖ preoblikovanje očetovske serije ni docela uspešno ✖**

Starbreeze Studios / EA

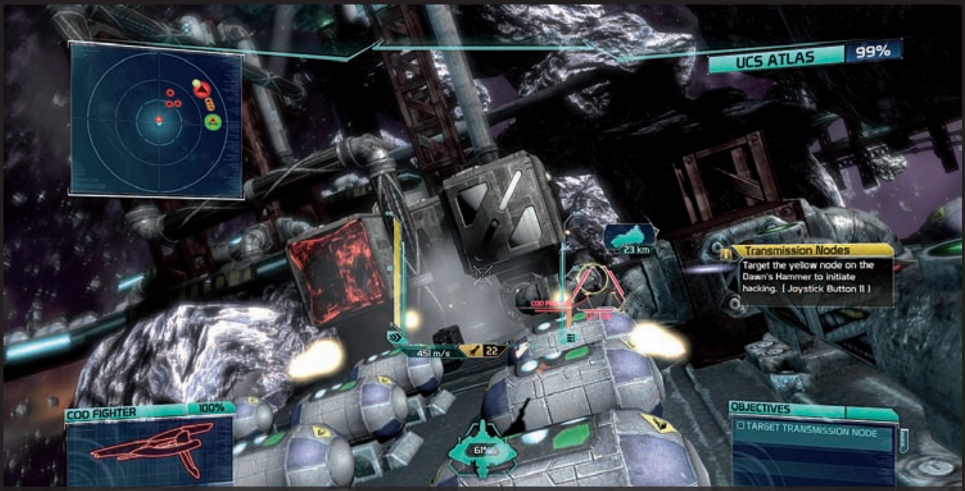
IZVIRNIK

Resen namen sem imel narediti enostransko rumplkamro o legendi Syndicatu, Bullfrogovi taktični akcijski strategiji iz 1993, ki je ostala v lepem spominu večini starih igralcev. Priljubila se nam je zaradi dvojne zasnove: ena plast je bilo usmerjanje agentov svojega sindikata v izometričnem pogledu, druga pa njihovo nadgrajevanje in opremljanje ter izbiranje misij na karti sveta. Ah, kaj lažem: najbolj smo uživali v nebrzdanem nasilju, ko smo s štiričlanskim odredom brisali vse pred sabo, tako sovražne vojake in agente kot civiliste, metali v luft vozila ter uporabljali cukrčke, kot je bil persuadertron, s katerim si ljudi prepričal, da so se metali na osti in na ulicah prirejali orgije. Ali pa me spomin pušča na cedilu?

A nazadnje sem naredil le ta okvir, saj menim, da se je Syndicate slabo postaral. Nadzor nad agenti je kilav, ko vstopaš v stavbe, ne vidiš ničesar, in nasploh je vse skupaj tako okorno, da sem fasal živčnega po petih minutah. Trikrat sem šel v igro, ki jo za slabih pet evrov trži Gog.com, in trikrat se mi je priskutila. Kaj šele brutalna razširitev American Revolt, za katero so sami avtorji dejali, da so jo naredili brez pravega smisla in je zapakiran v CD-izdajo Syndicate Plus. Zato je nemara bolj smiselna odločitev za sodobnejše nadaljevanje Syndicate Wars iz 1996, ki ima boljšo grafiko in nadzor. Je pa res, da se igra manj taktično in bolj akcijsko.



Sol: Exodus



Transmission Nodes

Target the yellow node on the Dawn's Hammer to initiate hacking. [Joystick Button II]

Vmesnik je čist, pregleden in razumljiv. Sovražniki so obarvani rdeče, enako učinkovito pa jih loviš z miško, joypadom in analogno igralno palico. Občutek je seveda najboljši s slednjo. Sem kar znova inštaliral WC!

Ni mi treba napenjati ušes, da bi na vetru slišal jadikovanje navdušencev nad pustolovščinami, kako da so ubogi in da jim nihče več ne streže, kot se spodobi. Slednje mogoče že, toda novih avantur je kar dosti in nekatere so vse prej kot slabe. Zato lahko v odgovor zatulim le krepak "STFU!!!" in kot prave ubožce izpostavim nas, ljubitelje vesoljskih simulacij. Ne dvorazsežnih streljank, ki jih je pet na palec, temveč pravih vsemirskih oper s kompleksnim bojem in epskimi zgodbami, kot so bile Wing Commander, X-Wing, Freespace, I-War in TIE Fighter.

Kdor ima rad trgovske vesoljade a la Elite, je vsaj deležen iger, kot sta Evochron Mercenary in X3: Albion Prelude (samostojno polnadaljevanje nemške sage X3, ki deluje kot most med starim X3: Terran Conflict in prihajajočim X Rebirth). Izdelki, ki se osredotočajo na spopade, pa so v novi dobi izpuhteli kot kilrathijski lovec pod vročo plazmo iz topov na križarki Tiger's Claw ... medtem ko to opazujem iz kabine svojega centuriona ... in imam na radiu Paladina. Žalostno. *<minuta molka, ki jo izkoristim za obisk GoG.com in nakup Wing Commanderja III ter Freespaca 2>* Če že niso izpuhtele, so pa vsaj neprimerno manj ambiciozne kot v starih časih. Natanko tak je Sol: Exodus, vsemirščina za dobo, ki zaradi teroristov, segrevanja in ekonomije zanemarja pogled na zvezde.

Pojdi v Ur-Anus!

Čeprav te igra na Steamu mami s ceno desetih evrov, se ne prenagli. Takoj jo odmisli, če pričakuješ igralno in stilsko raven naštetih klasik, kajti Exodus ima skromnejši domet. Štorijica, ki se šlepa na TV-serijo Battlestar Galactica, govori o ljudeh v vesoljskih ladjah, ki si iščejo novega doma, a se morajo otepati tehnološko naprednih verskih blaznežev. Klasična alienska grožnja je potisnjena v ozadje, a fabula od tega nima kaj dosti, saj so liki tako enodimenzionalni kot Space Invaderji. Pozabiti gre tudi na kvalitetno animirane vmesne sekvence, kaj šele na posnet video, saj se igra zanaša na stripovsko izrisane sličice tako za dogajanje kot za nastopajoče. Med njimi tebe, pogumnega pilota in poveljnika, ki brani križarko UCS Atlas pred religioznimi prifuknjenci.

Takisto se ne nadejaj večplastnega bojevanja. Exodus nima različnih ladij, saj venomer sediš v eni, in kupa raznoterih orožij, kajti nepreštano si opremljen z mitraljezom, sledljivimi raketami in modrim žarkom, učinkovitim proti večjim tarčam. Od takih srečaš sovražne fregate, okrog njih pa švigajo manjši lovci, bombniki in sonde, ki se prilepijo na trup plovil, ki jih braniš. Rešetanje je dosti arkadno, saj ladjica nima inercije, rakete dobro iščejo cilje, pri mitraljiranju pa ti je v veliko pomoč namerilni krožec, ki se prilagaja gibanju nasprotnika. Dotični niso nevemkako množični, niti pametni, saj obvladajo le en izmikovalni manever, drugače pa radi kasirajo svinec v ror.

Ne računaj niti na poveljevanje soletalcem, večigralstvo, nelinearno izbiro misij in različne težavnosti, saj je na voljo le ena, dokaj visoka. Ob smrti in količkaj zamujenem posredovanju si hitro preč, kajti naloge nimajo vmesnih nadzornih točk. V kampanji je sedem misij, kar zadostuje za kakih pet ur igranja, če ti je vmes ne zagode kak hrošč.

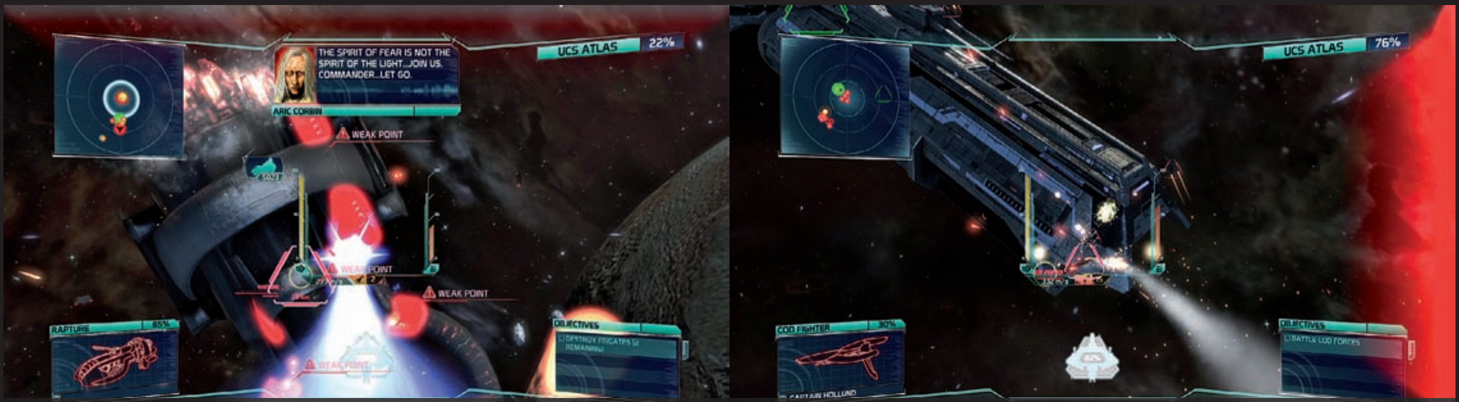
Nadenem si Saturnov prstan

A Exodus ima odlike. Misije so včasih resda sitne, ko moraš vse narediti praktično stoodstotno prav, da preživiš, in boj je precej simpl. A so zanimive, saj dinamično šibaš med tarčami, napadaš, braniš, si v Atlasovem trebuhu obnavljaš strelivo ter energijo in izbiraš, ob katerem času boš opravil s kakim ciljem. Ta 'target management' ni na nivoju TIE Fighterja, ni pa vse tako samoumevno, da bi zgolj razsuval valove capinov drugega za drugim. V eni od nalog se znajdeš v notranjosti oporišča, drugod moraš hekati obrambne sisteme fregat, kar storiš tako, da vzameš na muho občutljivo točko, nakar paziš, katera kombinacija črk in številk se bo sestavila na zaslončku levo spodaj. Vznemirjenje, ko z enim očesom spremljaš ta ekran in z drugim slediš lovcu, je krasno! Ali pa, ko shekaš kapitalno ladjo, nakar ji uničuješ šibke točke, medtem ko se ogibaš statičnemu ognju kot v dobrih starih časih. Spet tretjič v ogromni nevihti rešuješ svoje ladje, ki padajo proti površju planeta, in skrbiš, da sonde Atlasu ne poberejo prevelikega deleža energije. Dogaja, sploh če upoštevaš ceno.

Problem verjetno ni toliko v Exodusu, ki resda ni blazno dober, ni pa tudi slab, kot v glavah izdajateljev. Na prvi pogled je trg sovražen do orenk tovrstnih iger, zaradi česar so založniki previdni. A po mojem se mora zgolj najti nekdo z jajci in kešem, ki bo naredil pošteno vesoljado, magari z znano staro licenco. Dokaz, da je občinstvo željno tovrstne potešitve, je omenjena nizika Battlestar Galactica, ki je daleč od lahkotnega ogleda, a je dosegla zavidljivo gledanost. Le kdaj bomo nekaj takega dobili igralci ...

***Sneti** v vesolju kriči, da si želi nove odlične zvezdne simulacije. Založniki ga komajda slišijo.*

68 **juhej, nova vesoljska simulacija! ✓ dosti akcije, zanimive misije ✓ zna biti zatežena ✖ ne more se meriti z orenk predstavnicami žanra, ki so nas navduševale pred desetletjem ✖ Seamless Entertainment**



THE SPIRIT OF FEAR IS NOT THE SPIRIT OF THE LIGHT...JOIN US. COMMANDER...LET GO.

Ne pričakuj preusmerjanja energije med sistemi v plovilu. Tudi nadgrajevanje ladje med nalogami je površno. Ne pomeni pa neizpolnitev pogojev vedno začetka znova.

Shank 2

***Sneti** vsakomur, ki pride mimo, shanka rano na želodcu. Veliko, zevajočo.*

80 **zabavno, spektakularno, a taktično prstnično zahtevno klanje ✔ razgibane situacije ✔ nadmočna risankasta animacija ✔ še premalo dodelana ✖ preveč izključujoča ✖ Klei Entertainment / EA**

Shank ni krneki beseda, ampak v zaporniški govorici pomeni na svojo pest narejen nož. Tistega iz filmov, kjer na enem koncu z blagom ovijejo oster kos kovine, nakar si s tako ustvarjenim orožjem prisvajajo prepečenec, čisto vodo, riti in ostale pržonske dobrine. Bodalo te baže je osnovna oprema istoimenskega čefurskega meksikajnarja, ki po četrt ure zapusti tečaj engr menedžmenta in se gre maščevat za smrt umorjene babe. To je storil v fini neodvisniško-EAjevi sekljalki (Joker 206, 80), ki je navdušila s stilizirano 2D-risankasto podobo in vedri črevc. Dobil si jo le v digitalni distribuciji za 15 evrov.

V nadaljevanju, ki ga le za 10 evrov tržijo zgolj v spletnih trgovinah Steam, Origin, Xbox Live in Playstation Store, je na tapeti Shankova familija. A to niti ni važno, saj je imela enica boljšo, bolj inteligentno zgodbo izpod peresa soavtorice God of Wara Marianne Krawczyk. Nismo več deležni igre po Kill Billu, temveč mlačne fabulice o tem, kako ihtavež prefuka vse na poti do naključnega srednjeameriškega generala. Shank 2 je zgodbovno za enico tisto, kar je bil Rambo 2 za prvenca.

Špljic špljoc

Toda dvomim, da je enko kdo igral zaradi štorije, amamprav? Tudi v dvojki bodo za levji delež občinstva važni predvsem boj, okolica, skakanje, krvavost, slog in situacije. Rečem lahko, da je vse to na nivoju. Pomnožili in okrepili so ploščadno akcijo, čeprav ni stalna in ne doseže resnih skakačin. Dosti več je klanja med tipično linearno hojo v desno, ki je do neke mere drugačno kot prej. Po eni strani zato, ker se nabriti mišičnjak zaplete v raznolikejše obračune, kjer strelja iz velikega mitraljeza, beži pred orjaško cirkularko, se ogiba tovoru, ki pada proti tlem, in pod kontejnerjem splošči nepridiprava, ki se znajde pod njim v trenutku, ko pritisne stikalo. Shank 2 se tako navzame še več elementov nažigaških dvorazsežnih serij, kot sta Contra in Metal Slug. Akcija je raznoterejša tudi zaradi več vrst prizorišč, od goreče graščine prek luke do džungle.

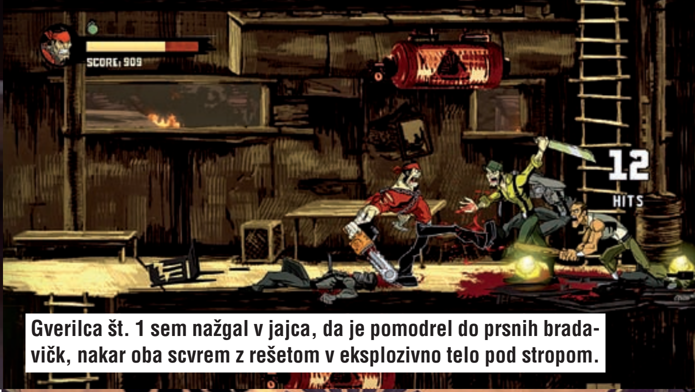
Po drugi so ustvarjalci prevetrili klavski sistem. Ne toliko glede orožij, saj vihtiš hitri nožički, počasno mačeto, motorko, macolo oziroma koso, daljinsko krepelce (metalni noži, šotganka, pištoli, uzi) in granate, molotovke ali nagazne mine za obvladovanje prostora, kar niti ni dosti drugače. Bolj po tem, kako izvajaš kratke kombinacije, prestrezaš napade capinov – z natačnim tajmingom jih nemudoma usmrtiš –, se s kratkim premetom ogibaš nevarnostim ter kot orangutan na fedrih skačeš na sovrage in jih kaznuješ na tleh. Igranje je še bolj dinamično in stripovsko krvavo, a hkrati taktično. Zanašanje na goli knofodrk je recept za smrt že pri hordah normalnih sovražnikov, kot so razpizdeni soldati, dvakrat žgani rokoborci, ljudožerci, volcje in možje v črnem. Kaj šele pri šefih v slogu korpulentneža z vatrobacačem in coprniške hotnice, ki ti dajo hitro tinte piti. Na višji od dveh težavnosti si večjih napak ne smeš privoščiti, med drugim zato, ker je opazno manj vmesnih nadzornih točk.

Škrlatni zoc

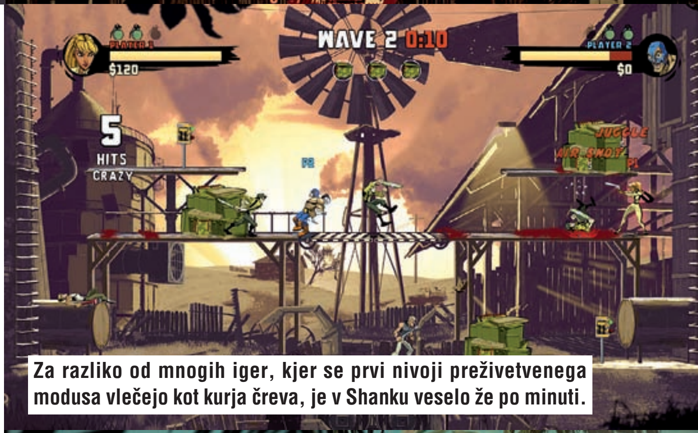
To je sicer dvorezen meč, saj je tako kot v enici nadzor občasno nenatančen in gneča prevelika, da bi jasno videl, kaj se dogaja. Zaradi tega za smrt nisi vedno kriv sam. Tudi še kaj drugega se da igri očitati, od prevelike količine debeluhov, ki te dolgočasno napadajo v ravni črti, prek ravno toliko premajhne količine globine, da se igra zvečine izčrpa po nekaj dneh oziroma hitreje kot sorodni Dishwasher: Vampire Smile za xbox, do pretirano ponavljajočih se usmrtitev in manka ambicioznosti. Lahko bi recimo vsaj občasno izbiral med več potmi naprej, kar bi bilo zlasti kul, ker je špil po končanju – potreboval sem dobre štiri ure – namenjen večkratnemu preigranju za odklep alternativnih kožic in izboljšanje točkovnega rezultata. Prav tako ni sodelovalne kampanje za dva, ki je prej dodatno razkrila zgodbovno ozadje, in dobrodošla bi bila nižja težavnost za ne tako korajžne, saj normalna zahteva poštene drkalne spretnosti.

A zaradi sicer validnih pripomb bi bilo kratkovidno spregledati širšo sliko, kjer na belem zidu z velikimi rdečimi črkami piše, da Shank 2 še vedno stane borih najn najnti najn EUR in da za to posreduje zadosti kvalitetnega pokola. Co-op kampanjo je zamenjal lušten preživetveni modus, kjer sam ali s prijateljem na treh kartah braniš eksploziv pred hordami tečnob. Akcija v njem se hitro naspidira, liki, ki jih tu odkleneš, imajo različne lastnosti in ta plat je omogočena tako lokalno kot po internetu. Nad vsem pa razpira krila čudovita grafika s fantastično krvavo animacijo, ki združuje Dona Blutha in Quentina Tarantina. Čeprav je Shank 2 Double Dragon za čas, ki Double Dragona ne potrebuje, ga ne gre prezreti.

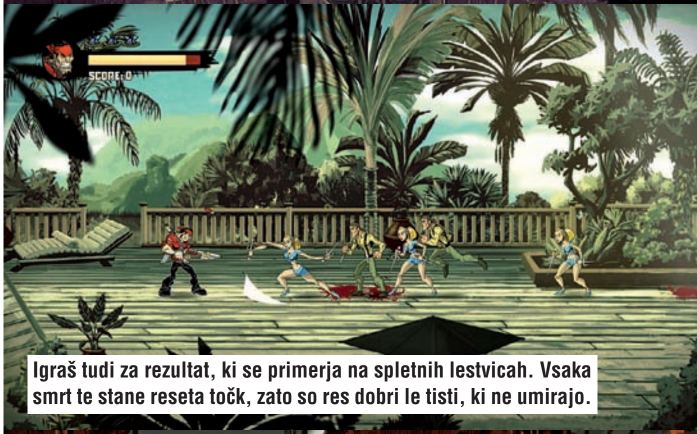
rogovil 2012



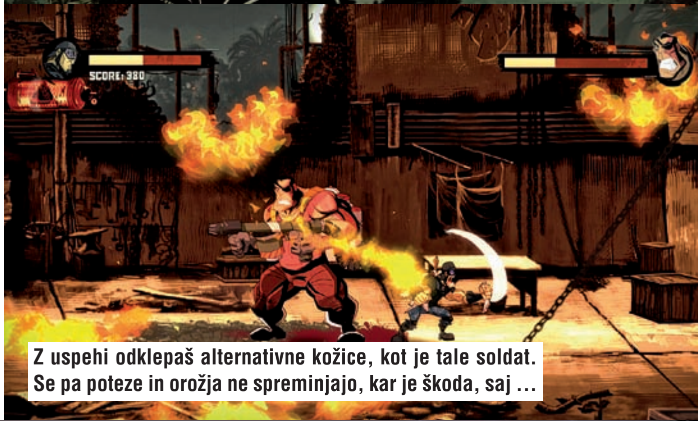
Gverilca št. 1 sem nažgal v jajca, da je pomodrel do prsnih bradavičk, nakar oba scvrem z rešetom v eksplozivno telo pod stropom.



Za razliko od mnogih iger, kjer se prvi nivoji preživetvenega modusa vlečejo kot kurja čreva, je v Shanku veselo že po minuti.

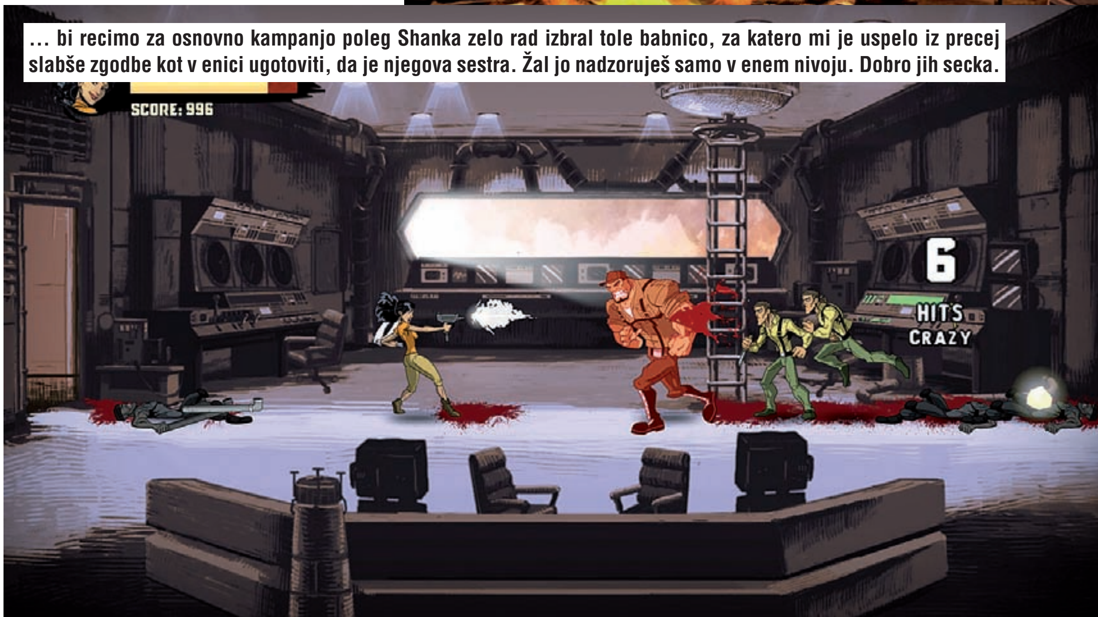


Igraš tudi za rezultat, ki se primerja na spletnih lestvicah. Vsaka smrt te stane reseta točk, zato so res dobri le tisti, ki ne umirajo.

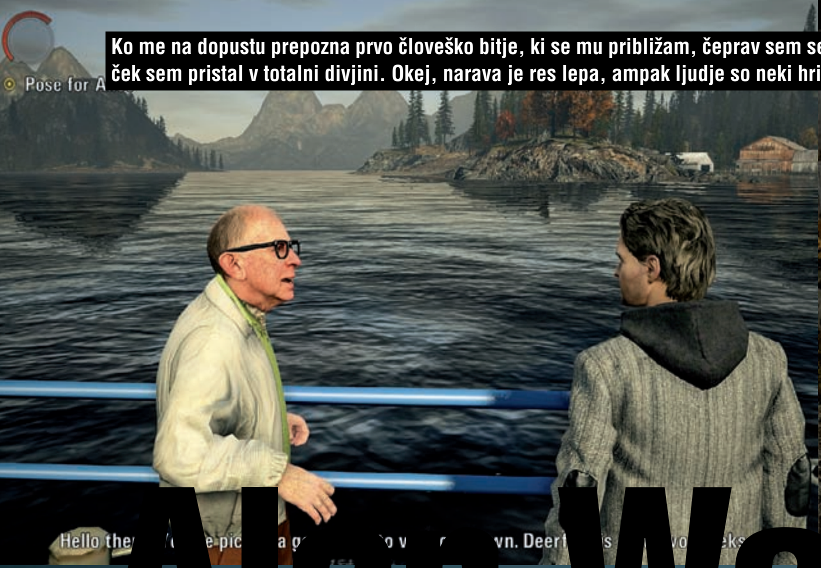


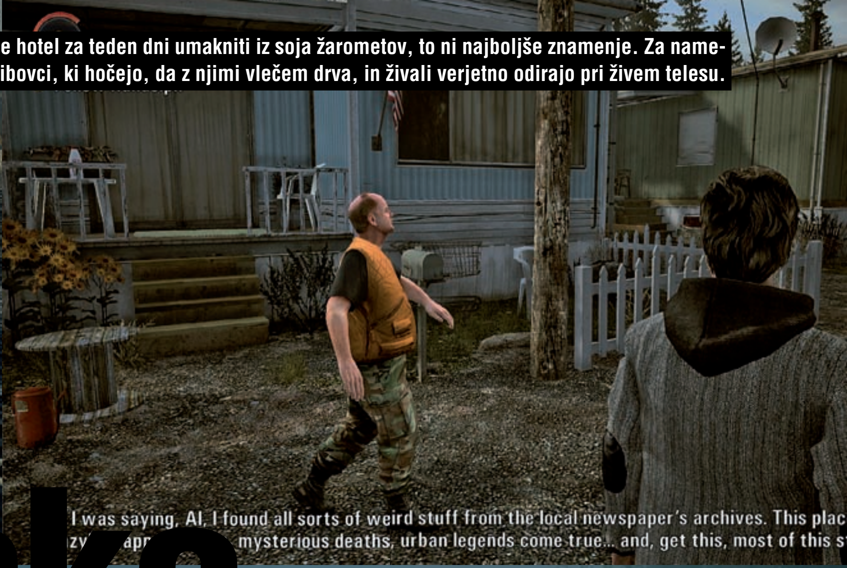
Z uspehi odklepaš alternativne kožice, kot je tale soldat. Se pa poteze in orožja ne spreminjajo, kar je škoda, saj …

… bi recimo za osnovno kampanjo poleg Shanka zelo rad izbral tole babnico, za katero mi je uspelo iz precej slabše zgodbe kot v enici ugotoviti, da je njegova sestra. Žal jo nadzoruješ samo v enem nivoju. Dobro jih secka.



Ko me na dopustu prepozna prvo človeško bitje, ki se mu približam, čeprav sem se hotel za teden dni umakniti iz soja žarometov, to ni najboljše znamenje. Za nameček sem pristal v totalni divjini. Okej, narava je res lepa, ampak ljudje so neki hribovci, ki hočejo, da z njimi vlečem drva, in živali verjetno odirajo pri živem telesu.




I was saying, Al, I found all sorts of weird stuff from the local newspaper's archives. This plac
zy apr mysterious deaths, urban legends come true... and, get this, most of this s

Alan Wake

"Saj me sploh ne uspeš prepoznati, pisatelj. Misliš, da si bog?! Da lahko meni nič, tebi nič ustvarjaš, kar se ti zahoče? Se igraš z ljudmi in jih ubijaš, samo da ustvariš napetost? Zdaj si sam del zgodbe. In trpel boš."

Pisunska blokada je hudič. Ampak še huje je, ko se liki iz štorij spuntajo in stopijo v resničnost. Zlasti če gre za morilce s sekirami. S tem ima osebne izkušnje Alan Wake, najbolj znani vso-noč-bedeči igrarski pisatelj. Njegove srhljive dogodivščine so pred slabima dvema letoma prvi uzrli imetniki xboxov 360 (Joker 202, 87). Finski Remedy je namreč sklenili navezo z Microsoftom, kar smo takrat sprejeli s še manj odobravanja kot to, da so Alana pacali pol ducatletja. Zdaj je končno prišla računalniška inačica tega tretjeosebnega trilerja, s čimer nas hočejo bržda zamotiti, da se ne bi spomnili, kako so se odrekli Maxu Paynu. Bah. Mimogrede, o verziji za peestrojko spričo tehničnih ovir ne razmišljajo.

"Njegova dvignjena sekira se je lesketala od krvi prejšnje žrtve. Manično se je režal. Senca na njem je bila kot živa, brisala je njegove poteze. Prizor je bil iz more. Toda bil sem buden."

Naš naslovni možakar ima sprva čisto tuzemske probleme. Kot nekdaj proslavljeni pisatelj že dve leti ni spravil črke na papir, zato postaja vse bolj jezen in obupan. Njegova žena Alice ima moževega menstruiranja dovolj in ga odvleče na oddih v idilični gorski kraj Bright Falls. Domačini gredo Alanu na živce, a prelestna narava – parček si omisli hiško na otočku sredi jezera v ugaslem ognjeniku – odtehta marsikaj. Razen tega, da Alice nekdo kmalu po prihodu v stilu povodnega moža odvleče v jezero. Alan se vrže za njima ... in se teden kasneje zbudi v razbitinah avtomobila sredi gozda ponoči. Uf. Ampak to je šele začetek.

Med klicanjem na pomoč Alan sreča lokalne gozdarje in lovce, ki pa so čudni in prav nič človeški. Oviti so v črno tančico, kot bi se namakali v katranu, in blazno si želijo našega junaka z ostrimi predmeti skrajšati za glavo. Da bi se jih odkrižali, jih moramo najprej oropati njihovega senčnega ovoja, ki jih ščiti pred orožji. Na srečo je za to dovolj snop baterijske svetilke, ki s tem postane Alanov najpomembnejši pripomoček. Osnovna premisa boja je torej, da falotu svetiš v fris z lučjo, nakar mu pošlješ kroglo med oči. Toda to ni vedno enostavna naloga ...

"Naposled sem si utrl pot iz gozda in to me je navdalo z upanjem. Takrat sem zaslišal motorko."

Hec je, da se obsedeni, kakor igra imenuje ta zombijska bitja teme, lahko vzamejo od nikoder. Ponavadi za tvojim hrbtom, še raje skupinsko vsenaokrog. Alan pa ni ravno atletski tip, kajti od bedenja ob praznih listih je šibak, neroden in ranljiv. Posamezni sovragi niso problem, ko pa jih je več, se lahko hitro znajde s sekiro v hrbtu. So urni, on pa nima na voljo mitraljezov, marveč le revolver in kako lovsko puško. Wakov edini fletni manever je izmikanje, ki mu omogoča, da se tik pred zdajci ogne rezilu. To je dobro naštudirati, ker nam obsedeni radi mečejo lovske nože. A kmalu se pojavijo močnejši s krampi in motornimi žagami, ki jih to ne gane.

Zato dobimo na razpolago še nekaj orodij. Največkrat se polastimo svetlobnih palic, ki za nekaj sekund odženejo nasprotnike iz naše bližine. Kasneje jih lahko z bliskovnimi bombami in signalnimi raketami učinkovito skupinsko odstranjujemo. A to boja ne napravi lagodnejšega, kajti strelivo je skozi vso igro hudo omejeno, zato šteje vsak strel. Na višjih težavnostnih stopnjah pa jo je iz nekaterih obračunov pametno popihati. Alan se lahko namreč zateče pod močne luči, kamor temni obsedenci ne morejo. Tamkaj si obnovi zdravje (ki se drugače počasi fila samo) in nemara shrani položaj.

Kolovratenje skozi nevarne gozdove in opuščena rudniška naselja okrog Bright Fallsa torej sestavlja tekanje od ene do druge luči, kar da svojevrsten ritem in vzdušje. Na poseben način začneš ceniti sleherni vir svetlobe in vsakič, ko je treba zakoračiti naprej v temo, dobiš cmok v grlu in preveriš, ali je revolver nabit. Tudi zato, ker je videz divjine imeniten. Že konzolna inačica je imela odlično osvetlitev in s tem nor globinski vtis gozda. Na peceju pa je še bolje. Edinole teksture bi bile lahko ponekod boljše.

"Rustyjeve oči so se na široko odpirale v strahu in grozi. Izdahnil je: 'Gospod Wake, zgodilo se je točno tako, kot je pisalo na tem listu!'"

Kdo vraga sploh so ti grobijani in kako se uspejo materializirati iz niča (mi bi se tudi)?! Alan uganko razkriva postopno skozi izvrstno režirano pripoved, ki se je televizija ne bi sramovala. In res so napravili igrano mininadaljevanko Bright Falls – pobrskajte po YouTubu. Prvi koščki sestavljanke pridejo v obliki listov rokopisa, ki jih najdemo raztresene naokrog in so mi rabili kot naslovi poglavij. Avtor naj bi bil sam Alan, dasi se ne more spomniti, kdaj naj bi jih spisal. Za nameček nekatere strani govorijo o dogodkih, ki se bodo šele pripetili, zato se ob kakem nazorno nasilnem opisu včasih zdrzneš.

Iskanje žene junaka pripelje do vrste zanimivih likov z odlično govorjenimi dialogi, saj podnevi čebljamo s tistimi, ki jih tema še ni vzela. Iz civilizacije se prikaže Alanov oportunistični, a dobrosrčni agent Barry, na našo stran stopi lokalna šerifinja, za petami nam je FBI. Dogajanje spremljamo linearno, je pa zelo napeto, kajti Remedyjevci nam iz ene bizarne situacije v drugo dajo vedeti, da gre vse skupaj v maloro. Obsedenim se namreč kmalu pridružijo napadalni krokarji in po zraku leteči predmeti. Najprej sodi, nato celi železniški vagoni, ko se zlo v globinah vulkanskega jezera vse bolj prebuja in nam skuša preprečiti namere. Ali pa je vse skupaj samo plod Alanove domišljije? Tisti otok, na katerem sta se ustavila z Alice? Pravzaprav ga že štirideset let ni več ...

"Stari prenosni televizor na polici je oživel sam od sebe. Nemogoče – na njem sem videl sebe, kako govorim kot kak norec."

Alan Wake ni enostaven, lahkoten zalogaj. Stilsko gre za zmes Cone somraka in Twin Peaksa, kar pomeni naval dvoumnih, včasih težko razumljivih namigov in zvrhano mero ubrisano nadnaravnega dogajanja. Predmeti in dialogi so polni metafor, ki lahko kaj pomenijo ali te samo zafrkavajo. Vendar je ravno zaradi te tesnobnosti pripoved tako samosvoja. In tako vleče. Bright Falls nosi pečat kraja, ki bi prav lahko bil na Zemlji, ker je na prvi pogled videti fleten, a je v njem nekaj hudo narobe. Odlična je razdelitev na šest zgodbovnih epizod z uvodnimi in odjavnimi špicami, kar dodatno poudari pridih omenjenih kultnih TV-nanizank.

Vzdušna pripoved je v končni fazi tisto, zaradi česar se najbolj splača poseči po Alanu. Grozljivost niti ne, večigralstva ni in tudi boj ni v ospredju, saj tvori manj kot polovico dogajanja. Hkrati se izkaže za najšibkejšo točko, saj se premalo razvije. Avtorji sicer postopoma dodajo novosti, kot so eksplozivne jeklenke s plinom in občasno vožnjo z avtom, kjer sovrage v soju žarometov karamboliramo, da je veselje. Toda različnih sovražnikov je malo in v drugi polovici postane spopadanje nekam monotono. Ko sem že pri zamerah: kamero so na PCju postavili malce preveč ob stran, kar zna najedati pri srečoma maloštevilnih ploščadnih delih.

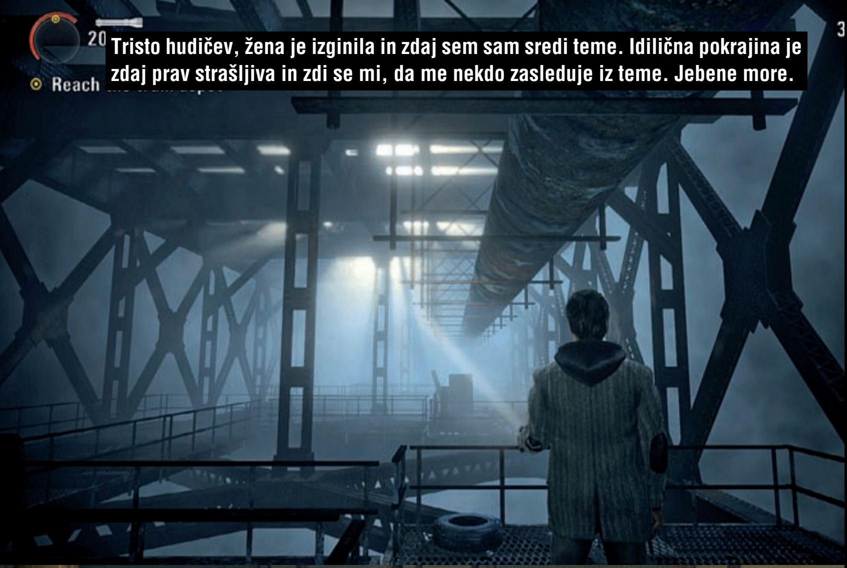
Tegobam navkljub pa gre za eno najbolj zapomnljivih iger, ki ostane s tabo še mnogo po tistem, ko se odvrtijo zahvalni napisi. Dve leti po izidu je enako sveža, za nameček pa je pecejaška inačica malenkost cenejša (30 evrov na Steamu) in vsebuje na xboxu plačljiva DLCja, ki osnovnih ducat ur izkušnje podaljšata še za okrog tri. O njiju več v okvirju, ker so notri kvarniki (!). Ali pa tudi ne. Morda sem si jih izmislil, da bi vas zavedel. *zlovešča glasba*

***Aggressor* med večernim tekom v mimoidoče luča svetlobne granate. Za vsak slučaj.**

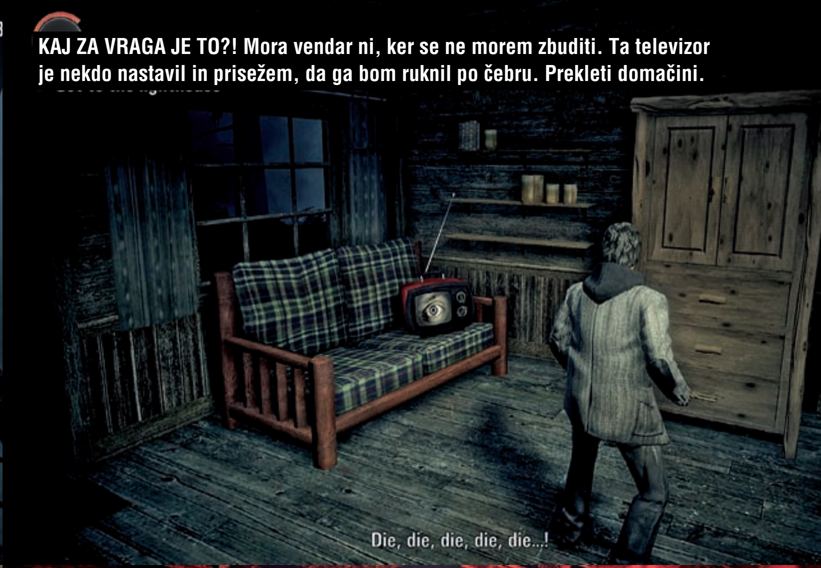
87

izjemno vzdušje ✓ odlična pripoved ✓ lep okoliš ✓ izvirno zamišljen boj ... ✓ ... ki pa se premalo razvije ✖ kamera zna biti tečna ✖

Remedy Entertainment

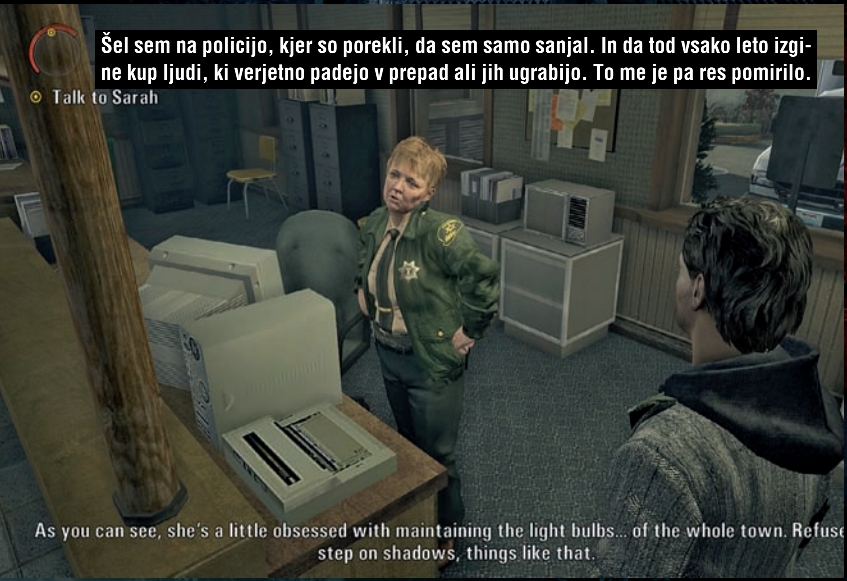


Tristo hudičev, žena je izginila in zdaj sem sam sredi teme. Idilična pokrajina je zdaj prav strašljiva in zdi se mi, da me nekdo zasleduje iz teme. Jebene more.



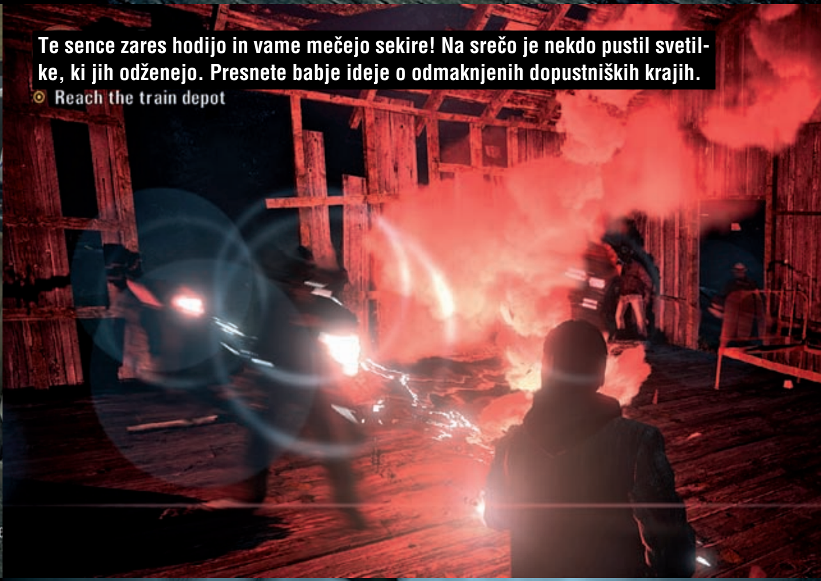
KAJ ZA VRAGA JE TO?! Mora vendar ni, ker se ne morem zbuditi. Ta televizor je nekdo nastavil in prisežem, da ga bom ruknil po čebru. Prekleti domačini.

Die, die, die, die, die...!



Šel sem na policijo, kjer so porekli, da sem samo sanjal. In da tod vsako leto izgine kup ljudi, ki verjetno padejo v prepad ali jih ugrabijo. To me je pa res pomirilo.

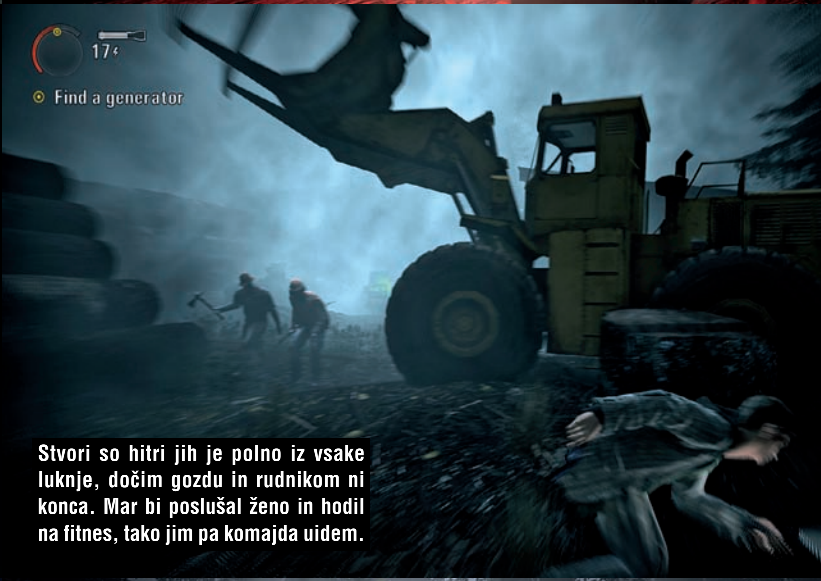
As you can see, she's a little obsessed with maintaining the light bulbs... of the whole town. Refuse step on shadows, things like that.



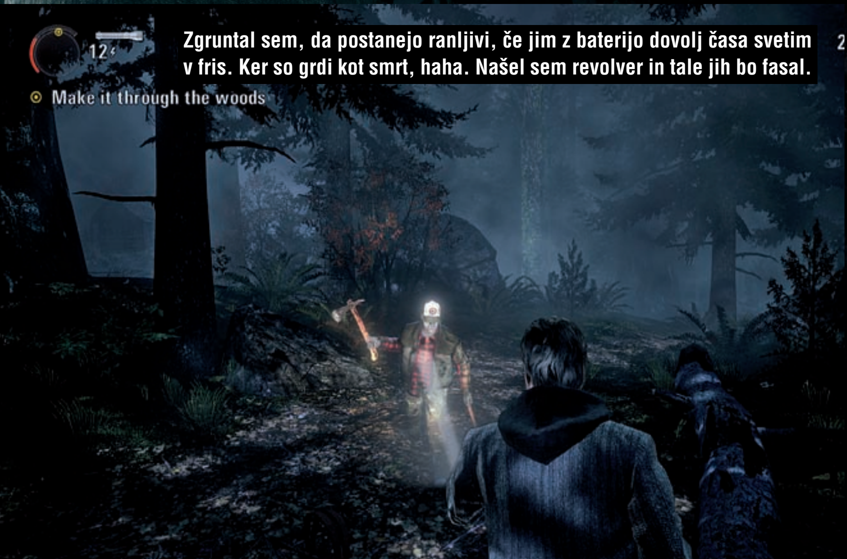
Te sence zares hodijo in vame mečejo sekire! Na srečo je nekdo pustil svetilke, ki jih odženejo. Presnete babje ideje o odmaknjenih dopustniških krajih.

Piščev signal

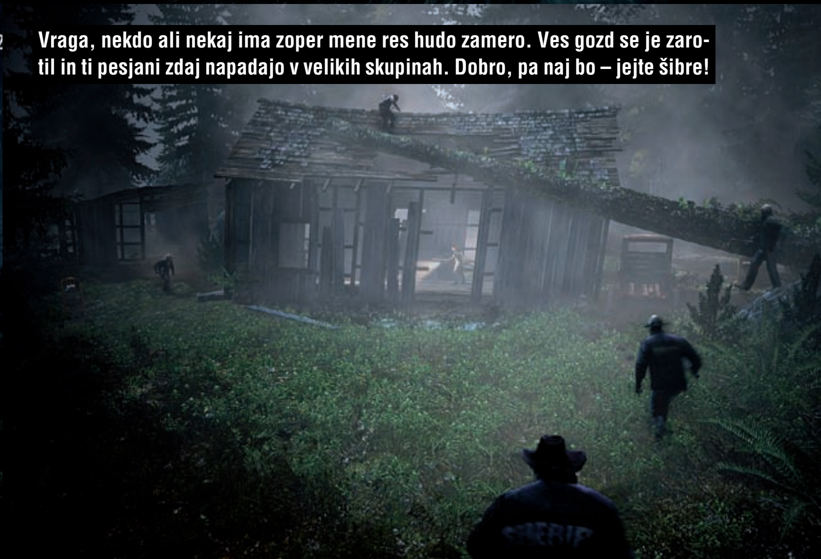
Kompaktna epizodna shema igre je avtorjem omogočila enostavno dodajanje vsebine v obliki dodatnih epizodic. Doslej so izdali dve, The Signal in The Writer, ki sta privzeto del različice za PC. Dogajalno nadaljujeta šesto epizodo: Alan je ujet v temne vice med realnostjo in onostranstvom in mora čimprej najti pot ven. Če mu verjamemo, kajti prav mogoče je, da je vse le v njegovem zblojenem umu. Videti je že tako, saj se potikamo po izkrivljeni verziji Bright Fallsa z letečimi hišami. Štorijalna čobodra je še bolj zapletena kot v prvih šestih epizodah, zato sta primerni le za največje Alanove ljubitelje, ker zaključek špila razložita samo napol. Sploh The Writer je s svojimi blodnjavo raztresenimi prostori in kopico imaginarnih sogovornikov kot Red Lodge v zadnji epizodi Twin Peaksa. Tudi boj ni kaj prida napredoval, saj srečamo samo enega novega sovražnika, nevidnega takena, ki ga je treba osvetliti že samo za zaznavo. Razen če upoštevamo, da nas hočejo občasno ubiti tudi pobezljani leteči televizorji, pa na stenah in tleh napisane besede. Ja.



Stvori so hitri jih je polno iz vsake luknje, dočim gozdu in rudnikom ni konca. Mar bi poslušal ženo in hodil na fitnes, tako jim pa komajda uidem.



Zgruntal sem, da postanejo ranljivi, če jim z baterijo dovolj časa svetim v fris. Ker so grdi kot smrt, haha. Našel sem revolver in tale jih bo fasal.



Vraga, nekdo ali nekaj ima zoper mene res hudo zamero. Ves gozd se je zarotil in ti pesjani zdaj napadajo v velikih skupinah. Dobro, pa naj bo – jejte šibre!

Cannon Fodder 3

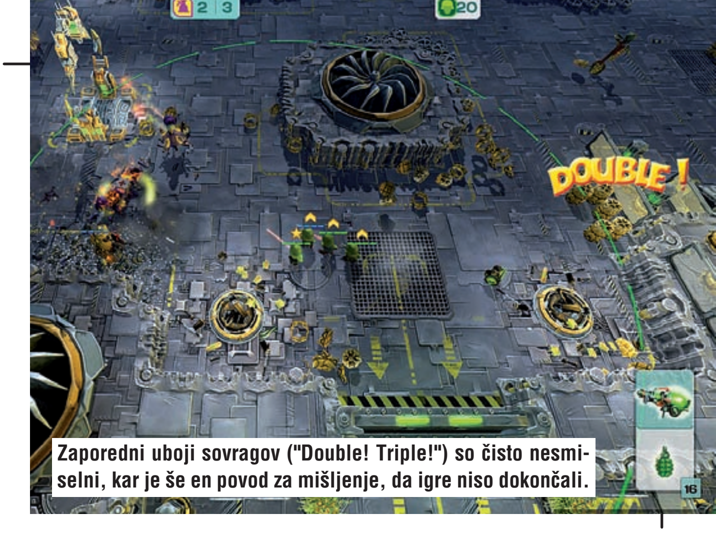
Čak mal, trojka? A ni Kanonfutr legel v grob skupaj s svojimi ustvarjalci, legendarnimi, davno preminulimi Britanci Sensible Software? Se to ni zgodilo sredi devetdesetih s Cannon Fodderjem 2, ki je bil bolj razširitev in ni dosegel slave izvirnika? Vse našteto drži. Toda po šmugljavskih slovanskih poteh so se do licence dokopali neki levi Rusi in storili čisto pravi, uradni CF3. Preden ob tem narediš fris Johnnyja Englisha in se ti iz ušes pocedi nekaj zelenega, naj povem, da igra ni totalna katastrofa. Ni pa tudi dobra.

Zlamat prašiče

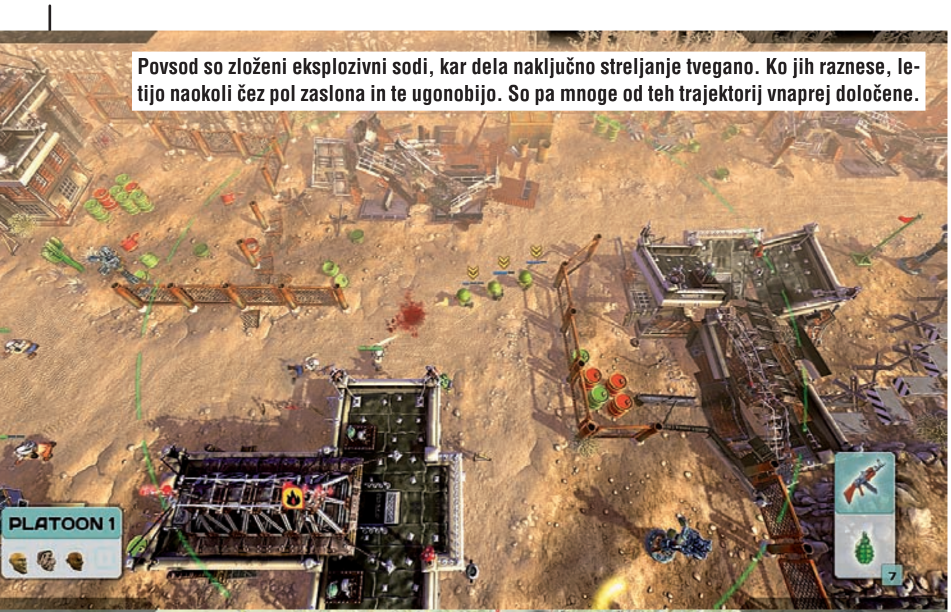
Tako kot njega dni postaneš nadzornik vojačkov, ki jih vodiš iz ptičje perspektive. Na zaporednih stopnjah moraš use pobit in podret. V ozadju trza zgodbica o norem dohtarju, ki bi rad zavojeval Zemljo, zato se ga je treba odkrižati, a je vse prej kot važna. Neprimerno več kot s svojim generalom, ki ti z lažnim angleškim naglasom žebra nasvete, se ubadaš z akcijo, ki nosi štempelj starih časov. To pomeni, da je igra mešanica streljanke in taktične strategije. Do največ štiri velikoglave soldatke po risankavo pisanih stopnjah vodiš s klikanjem ali tipkami WASD, kar je največja sprememba glede na stari Cannon Fodder.

V tem primeru se izdelek veliko bolj nagne v direktno streljanje, saj šopaš okoli kot v Ikari Warriors. Na velikem prizorišču moraš običajno podreti označene stavbe, kar storiš z granatami, bazukami ali dinamitom. Vmes pa mitraljiraš vse, kar hodi ali bi lahko shodilo, rušiš zgradbe, iz katerih uletavajo nasprotniki, paziš na minirane površine, lučaš bombe po obrambnih stolpičih in sedaš v vozila, kot so džip, tank ter dvonog robot. Pobiraš tudi začasne nagradnje, kot so kamuflaža, nabildani metki in večja hitrost, ter uporabljaš alternativna orožja, med katere sodijo laser, električne granate, s katerimi onesposobiš vozila, ter superkrepelca v slogu jedrske rakete in ionskega žarka. Če ti pobijejo vso četverico, ob nazadnje obiskani nadzorni točki dobiš novo, a le do vnaprej določene skupne omejitve sil.

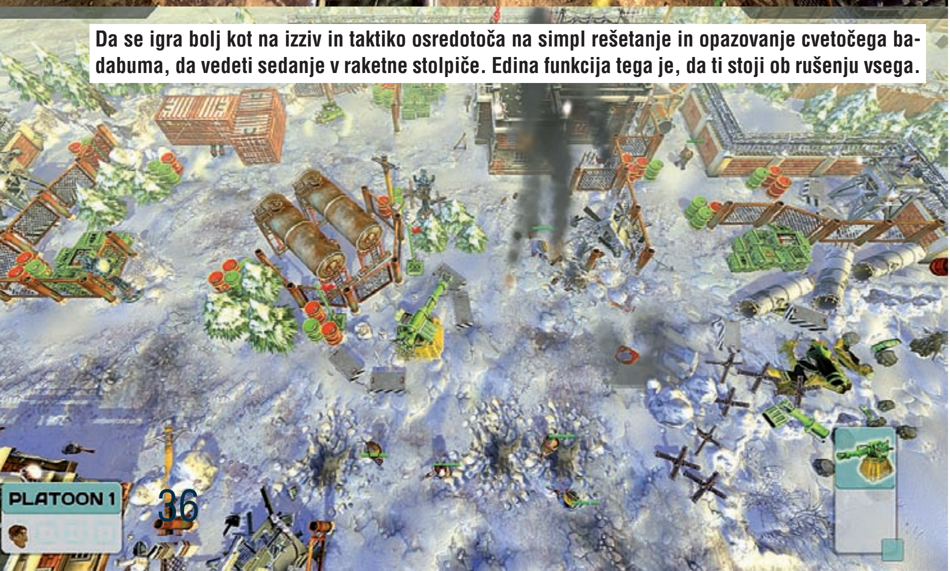
Finta je še vedno v tem, da številčnost voda prinaša večjo ognjeno moč, a ga hkrati dela bolj ranljivega. Zato lahko skupino vnovič razdeliš na več delov, med katerimi nato menjavaš. Toda po delitvi ni potrebe, saj sem vseh sedemindvajset nivojev brez težav obrnil s kompletno skupino. Izbire zahtevnosti itak ni in špil je neprimerno lažji kot stari Kanonfutr, sploh ko vojaki z uničevanjem nabildajo čin in postanejo še bolj destruktivni. Iz tega razloga je neobvezno zabaven, kar dopolnjujejo številni eksplozivni sodi, ki letijo sem in tja ter delajo velike farbovite eksplozije, da je oko zaposleno. Saj ne, da je grafika kakorkoli napredna, a zajetne betice in odbiti nasprotni vojaki, kot so jurišniki s svetlobnimi meči, so prav simpatični. Em, svetlobni meči? Ja, po džungli, kjer so nedolžni civili kungfu pande, pustinji in zasneženih planjavah odrajžaš na Luno. Zakaj pa ne.



Zaporedni uboji sovragov ("Double! Triple!") so čisto nesmiselni, kar je še en povod za mišljenje, da igre niso dokončali.



Povsod so zloženi eksplozivni sodi, kar dela naključno streljanje tvegano. Ko jih raznese, letijo naokoli čez pol zaslona in te ugonobijo. So pa mnoge od teh trajektorij vnaprej določene.



Da se igra bolj kot na izziv in taktiko osredotoča na simpl rešetanje in opazovanje cvetočega badabuma, da vedeti sedanje v raketne stolpiče. Edina funkcija tega je, da ti stoji ob rušenju vsega.

Ne veliko soldov, še manj muzike

Srž igre zategadelj ni napačna in dobra dva ducata nalog omogočita blizu desetih ur kratkočasenja. Prisotno je celo internetno večigralstvo za do štiri sodelujoče, ki se lahko katerekoli odklenjene misije lotijo družno, medtem ko je cena na Gamersgate.com, kjer Cannon Fodder 3 tržijo v dolpotegljivi obliki, nevisokih 26 evrov

Toda igra ni prvovrsten naslov kot izvirnik pred slabimi dvajsetimi leti in strošek je pravzaprav krepak glede na to, koliko odličnih neodvisnic in starin dobiš za desetaka. Oblikovalske in kakovostne primerjave z enico ni, kajti Cannon Fodder je zvezda na dizajnerskem nebu, kjer je vsaka misija natančno zamišljen tobogan taktiziranja, razmišljanja in čuvanja podanikov. Resda je fejst težak, za moderno generacijo bržda preveč, toda po drugi strani je CF3 prelahek, preveč rutinski. Več prizorišč ima sicer nelinearno strukturo, saj si lahko sam izbereš pot med vročimi točkami. Na sporedu so takisto skrivalne misije, kjer se ogibaš iščočim žarometom, reševanja talcev in šefovske bitke. Vendar moraš pravzaprav le stalno tekati, držati levi miškin gumb za rešetanje, z razdalje dokaj varno talati granate in izstrelke iz bazuk ter podstavljati dinamit. Streliva je v izobilju, tako kot hiš, ki jih moraš pognati v luft, saj njihovo število seže v več deset, da se dogajanje začne neprijetno vleči in ponavljati. Nekje na dveh tretjinah si videl vse, kar ima špil ponuditi, in iztek je mučna rutina, ki na žalost pokvari sprva nenapačen vtis. Na koncu sem igral tako, da sem si podpiral brado, veke so se mi zapirale in prav trpel sem. Res neugodna popotnica za nadaljevanje nečesa, kar je čisto nasprotje.

Samoumevno je, da je tvar prežeta z značilno robato ruskostjo. To pomeni zanikrn umetni razum, hrošče, ki za hec malo resetirajo tipkovnico, in pomilovalnega nasmeha vredne spopade z glavarji. Na grbo dobiš velerobota, podmornico in vlak, kar ti vse uspe zabrisati v luft, če miško in tipkovnico drezaš z nogama. Za piko na i manjka za serijo značilno protivojno sporočilo, humor je brezzob, kovinostrugarska glasba se ponavlja, konec je beden in vozila so nemogoča za kontrolirat. Ko vidiš, kako ogabno se džip zatika v robide in krneki drsa naokoli, ti je jasno, da bi morali špil glancati še nekaj mesecev.

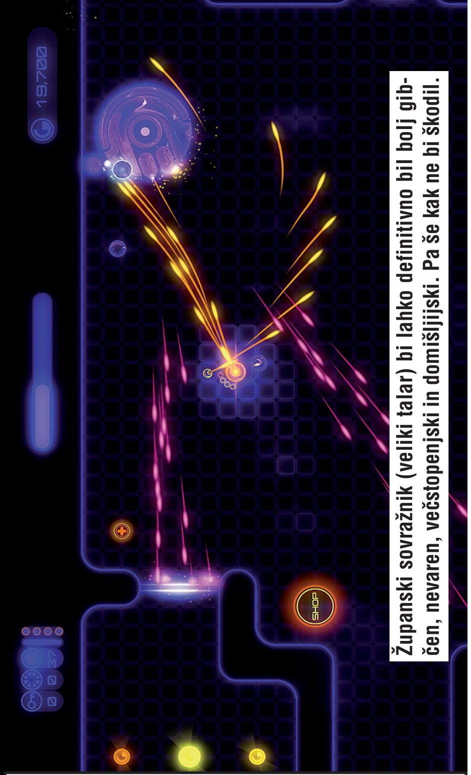
Tako da, ja. Ni obup, ampak 'prava' trojka ni. Priporočam, če cena pade nekje na petaka, drugače pa zakurblaj original, vnovič opisan v analni rumplkamri v Jokerju 217. Še danes je odličen!

"Sneti, what is best in life?!" "Kill all enemy, destroy all buildings!!!" "Spasiba, very good!" <nažge Master of Puppets>

59 **zabavno risankasto streljaš in bombardiraš ✓ neotesana ✖ sčasoma postane zelo enolična ✖ brez moralnega nauka ✖ oblikovalsko ni primerjave z izvirnikom ✖**

Burut / Game Factory

Inferno+



Županski sovražnik (veliki talar) bi lahko definitivno bil bolj gibčen, nevaren, večstopenjski in domišljijski. Pa še kak ne bi škodil.

V času, ko je pozornost milijonov usmerjena v strelske naslove v slogu Battlefielda 3, je navidez nehvaležno biti garažni ustvarjalec, ki skuša uspeti v okvirno istem žanru. Zdi se, kot bi hotel na roko posnet film tekmovati s Transformerji. Ampak odjemalcev je dosti več in vsi ne iščejo tehnološko prvovrstne poligonske grafike, niso osredotočeni na večigralstvo ter ne norijo za tistim, v kar je zatreskana večina. Taki imajo na izbiro dosti finih naslovčičev, ki utirajo pot v srce Svetega strela.

Med njimi izstopa samosvoji Inferno+, vroča mešanica od zgoraj gledane dvopalične nažigalke, Gauntleta, Diabla in Pac-Mana. Kaj takega si lahko izmisli, naredi in založi le nekdo, ki je prepričan vase, saj noben velik založnik ne bi tvegal. Hvala Bogu torej za digitalno distribucijo, ki omogoča, da gre vsakdo na Radiangames.com, Desuro ali Gamersgate in si Inferno+ privošči za telefonskih 4,79 evra. Jih je mišunga vredna? In ali deluje? Da ter da!

Žvaka-žvaka-žvaka?

Zgodbe ni; postaneš okroglo pekmenasto zmene, ki ga kruta usoda zapored odlaga v neonske labirinte nalik Gauntletu. V slehernem moraš priti do izhoda in vmes iskati ključe za energijske pregrade. Ne nadlegujejo te duhovi, marveč lučkasta bitja, ki se jih odkrižaš z besnim rešetanjem. Tega lahko sprožaš z levim klikom in se premikaš z WSAD, vendar za največjo natančnost in udobje priporočam kontroler z dvema analognima gobicama, da se giblješ z levo in v polnem krogu streljaš z desno.

Kljub okvirno podobnemu videzu kot v Geometry Wars ne gre za tipski twin-stick shooter, kjer bi čistil val za valom, marveč je osnova razširjena. Seže namreč v frpjke, saj s čiščenjem nivojev dobivaš razvojne točke, s katerimi se nadgradiš v trgovinah za začetku vsakega prizorišča. Eno- ali dvostopenjsko si povečaš zdravje, hitrost, moč in razpršenost strelov, oklep, spremljevalne sonde in še kaj. Poleg tega že spočetka izbiraš med štirimi različnimi plovili, ki se razlikujejo po dveh vrstah orožja in časovno omejenega ščita, ki ga dvigaš s pritiskom na gumb. Ena sorta sovražnike odbija in druga jih cvre z elektriko, medtem ko izstrelki delno sledijo nepridipravčkom ali ne.

Poka-poka-poka!

Nadalje keč ni samo v tem, da ukinjaš tečnobe, ki se obnašajo raznoliko in zanimivo. Osebnosti neonski koščki nimajo, a nekateri navalijo nate, ko imaš ščit spuščen, in te ne vidijo več, ko ga dvigneš, drugi izginevajo in se naključno pojavljajo, tretji so neranljivi in jih moraš odstraniti z bombo, četrti te obstreljujejo ... A bistvo je to, da sproti nastajajo v generatorjih, do katerih se je treba skozi gnečo prebiti in jih odstraniti. To je laže reči kot storiti. Na najnižji težavnosti ni velik problem, saj že priguraš skozi osnovnih štirideset nivojev, koder po vsaki deseterici padeš v širno areno in se v valčku smrti zavrtiš z ne preveč domiselno šefovsko veleladjo. A loti se višjih dveh in Inferno+ zažari v novem ognju. Leščerbe gorja te preganjajo po hodnikih, brnijo okrog tebe kot komarji in se ti teleportirajo za rit, da javkajoče trzaš v adrenalinskih navalih ... portali bruhajo cele horde, ki jih komajda crowd-controlaš ... skrivaš se za začasnimi barikadami ... tuhtaš, kako bi čimbolje razporedil nadgraditvene pike ... cincaš, ali bi nabrane točke v štacuni zamenjal za bombo, ali celo za ključ, ki ga zavoljo masovne obrambe ne moreš pobrati ... Norišnica, da komaj dihaš.

Ob odlični densi trensi glasbi prav čutiš, kako premišljeno so razpostavljene žverce, kako je samotarski izdelovalec “Luke Schneider, a tall guy making awesome downloadable games”, kot pravi domača stran, namestil ozka grla, skozi katera se sitneži stisnejo, ti pa ne, kako se dviga težavnostna krivulja ... Tip obvlada. Zlasti pa moraš stalno biti tako strelec kot mislec, kajti uspeha ni brez modrega izbiranja položajev, od koder boš najlaže spucal osja gnezda, previdnega napredovanja in vedenja, kdaj se je treba umakniti. Kasnejši nivoji so bolj blodnjaški, tako da si je treba zapomniti, kje so varna in kje nevarna območja. Včasih za to, da prevagaš tehtnico, zadostuje že, da dokupiš sonde, drugod se moraš bolj potruditi.

Če misliš, da si diplomiral s prvim prečenjem vseh stopenj, čeprav na najvišji zahtevnosti, se motiš, kajti s tem odkleneš new game+. Tam spočetka dobiš vnaprej določeno količino izkušenj, ki jih razporediš po mili volji, nakar padeš v trikratno okrepljen divjaški ples, ki na fer način izzove najbolj predane strelce. Da si obrnil Mile High Club v Modern Warfare na veteran, rečeš? Končaj tole na volcanic v NG+. No, daj.

Dante, ne ga srat

Škoda, da manjka sodelovalna akcija za dva in da ni tekmovanja za rezultat na spletnih lestvicah, saj se število pokurjenih bomb odrazi na izidu in s tem na maherstvu. Sedla bi tudi večja raznolikost sovražnikov in nepremočrtno vejenje stopenj, čemur se zasnova močno posoja, ter nekaj je obdobjec, kjer napetost popusti zaradi že videnega dizajna. Kaj več pa temu obroku polnomastne plazme ne morem zameriti. Padi vanj in ostani notri. Super se boš imel.

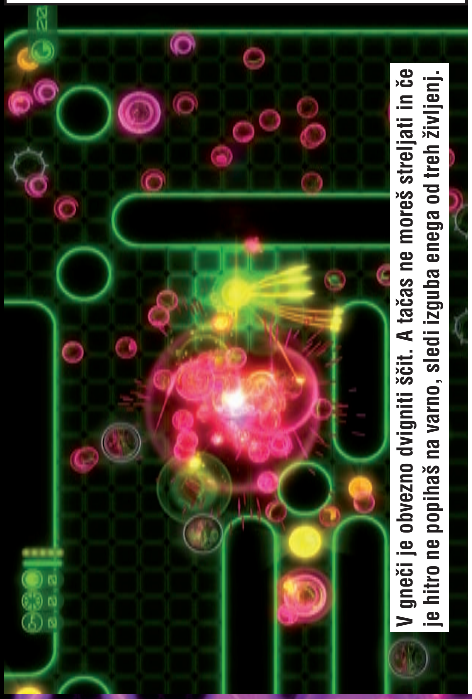
Sneti, *Poguba Komarjev, ima havajsko kravato z neonskim napisom*

"PRIDI K MENI, ČAKA TE KRUTA SMERT!"

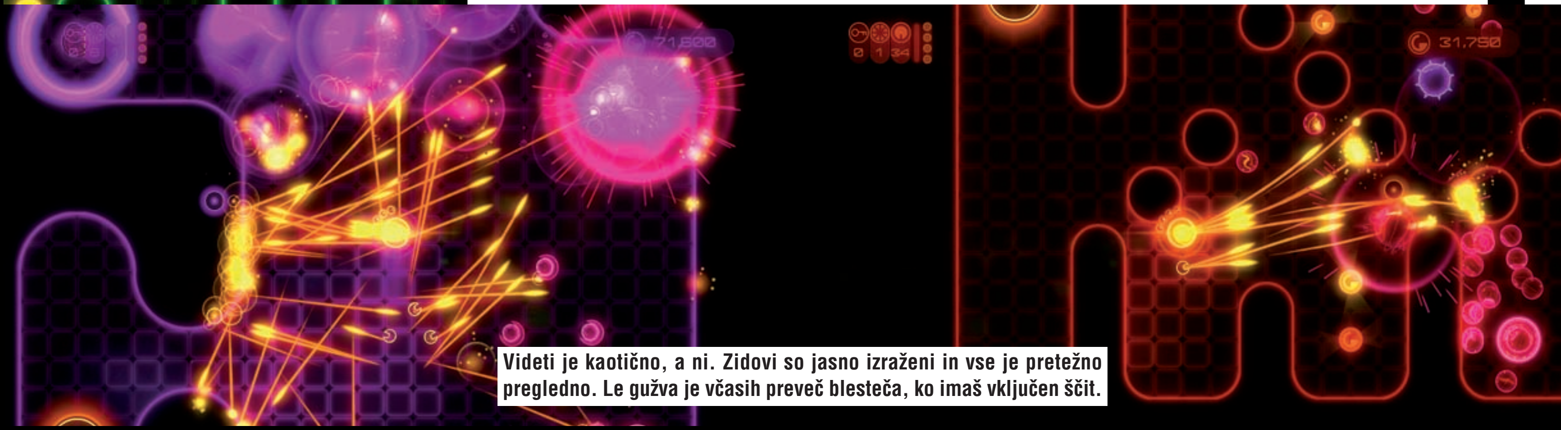
85

heroinsko nalezljiva in napeta šuterska akcija, ki primeša druge žanre ✔
nedomiselno šefovje ✖
ni dvoigralstva in prave igre na rezultat ✖

Radiangames



V gneči je obvezno dvigniti ščit. A tačas ne moreš streljati in če je hitro ne popihaš na varno, sledi izguba enega od treh življenj.



Videti je kaotično, a ni. Zidovi so jasno izraženi in vse je pretežno pregledno. Le gužva je včasih preveč blesteča, ko imaš vključen ščit.

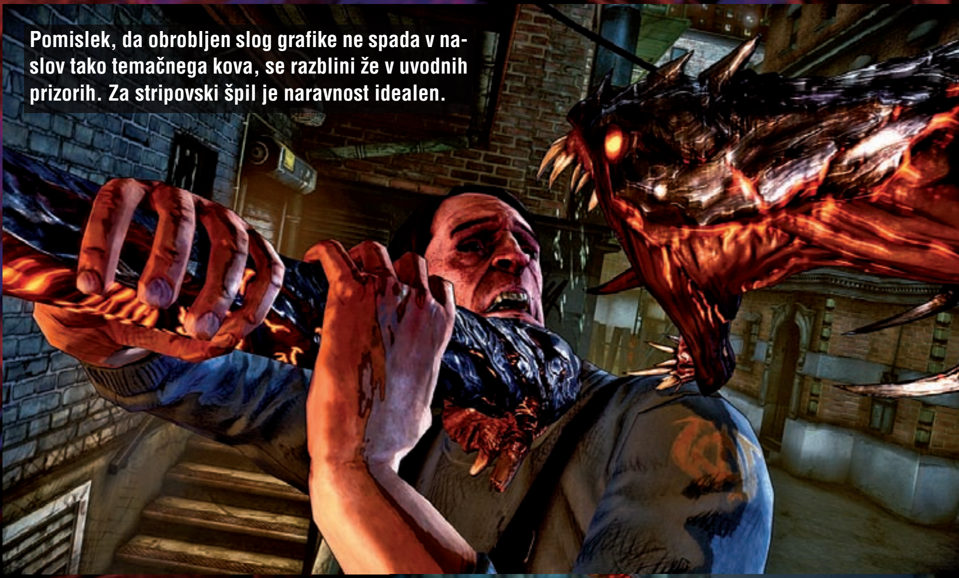
The Darkness 2

Odkar me je Jenny pustila samega v tej dolini solza in prešla na boljši svet, sem Temo, starodavnega sopotnika, ki mi je na enaindvajseti rojstni dan zajahal um in telo, potlačil vase in nanjo skorajda uspel pozabiti. Svoje drage pa ne morem, naj se bolečino še tako trudim utapljati v rutini vsakdana. Dve leti osorej sem po krvavem maščevanju nad prašičjim stricem Paulijem prevzel vajeti družine Franchetti. Z Vinnijem, Tonyjem, Larryjem ter ostalimi fanti smo v New Yorku do nedavnega živeli na veliki nogi. Mafijaški posel je cvetel, čeprav sem ga resnici na ljubo opravljal bolj iz navade, brez pravega užitka. Dnevi, vsi enaki, so mi minevali med obračuni s konkurenco, gosposkimi pojedinami v družinski restavraciji in porivanjem zanikrnih cip, ki jih je iz bogve katere beznice privlekel dobri stari potrebnež Vinnie. Par joškov na dan pošlje doktorja stran, kot sam pravi.

Nakar je nekega večera počilo. Dobesedno, saj je naš lokal napadla skupina neznancev. Da sem tisto jebeno noč preživel, se moram, Bog mi pomagaj, zahvaliti Temi, ki mi je v trenutku obupa še enkrat pomahala z rešilno bilko. Saj sem mislil na svojo Jenny – pošteno, dobrosrčno, svetniško Jenny – in se stari znanki spočetka krčevito upiral, kajti dobro vem, kaj od mene hoče. Mojo jezo, moje sovraštvo, moje vse. A če sem si hotel rešiti dlakavo rit, sem ji naposled moral odpreti duri svoje ranjene duše. Zakaj bi se ji konec koncev sploh upiral? Jenny leži v mrzli grudi in meni je za svet vseeno.

Le potihem si moram priznati, da se je skupaj z Mrakom v meni prebudila radovednost, za katero sem bil prepričan, da v mojem otopelem srcu ni več prostora. Kdo je ta izmaličeni mistik, ki me je na dan hinavskega napada nagovoril med plameni? Kaj ve o mojem očetu, za katerega sem mislil, da s Temo nima nobene zveze? In kaj pomenijo vse pogostejši prividi, v katerih se srečujem z Jenny? Gre zgolj za sanje ali pa so nemara sanje to, kar imam za resničnost? Moram se prepričati. Dolžan sem ji.

Pridi, Tema, greva spet zaplesat.


Pomislek, da obrobljen slog grafike ne spada v naslov tako temačnega kova, se razblini že v uvodnih prizorih. Za stripovski špil je naravnost idealen.

Tentakli iz mraka

Na sled skrivnostnim tolpašem se podam opremljen z novim prepričanjem in svežimi darovi Teme. Z dvema pokalicama hkrati znam rokovati, odkar pomnim, saj zna to priti prav, ko te sredi temne ulice naskoči banda neotesancev. Pištole, uziji, šibrovke, kalašniki. Madona, koliko te krame sem svoj čas pretihotapil za strica Paulija. A tisto, kar mi omogoča, da se nad kanalje spravljam s surovostjo steklega psa, sta zlasti krvoločna kačasta pošastka, ki mi štrlita iz hrbta. Glej, teta Sara, štiri pofukane roke imam, haha! Javol, spet sta z mano.

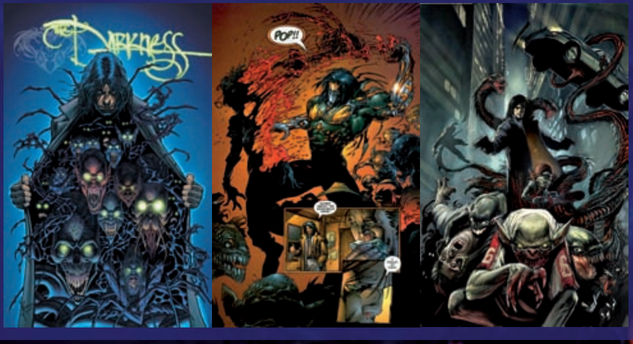
MAFIJOZNI HLAPEC TEME

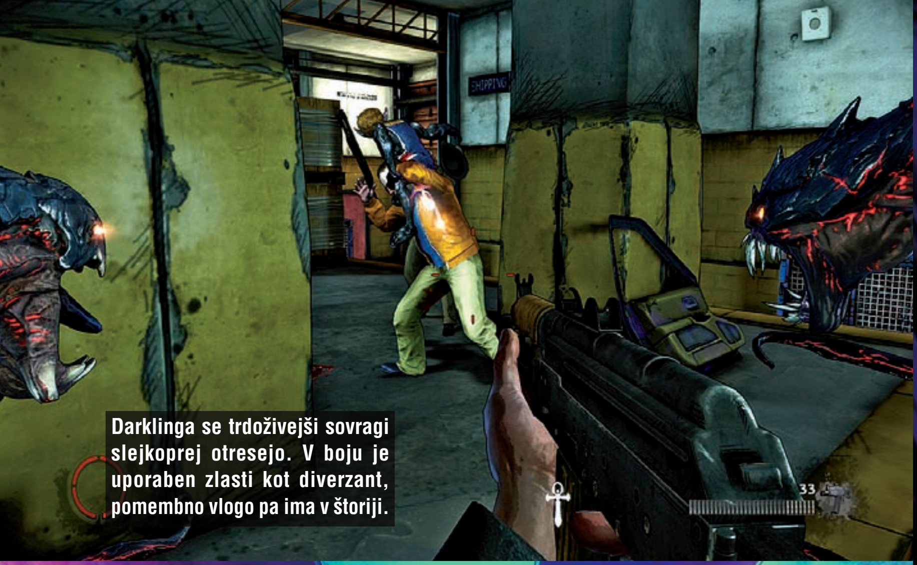
Strip The Darkness, ki v Čezlužju od sredine devetdesetih izhaja pri založbi Top Cow in obema naslovoma rabi kot zgodbovna podlaga, je v naših krajih neznan. V njem se protagonist Jackie Estacado, nekdanji hlapec vplivne mafijske družine Franchetti, zoperstavlja tako kriminalnim podležem kot vsakovrstnim peklenskim stvorom. Nadnaravne sposobnosti mu daje Tema, starodavna entiteta, ki se zahrbtno naseli v izbranega gostitelja ter se prenaša z očeta na sina.

Po eni strani gre za španovijo s čudežno spremljevalko, ki prinaša nesmrtnost, regeneriranje udov, plezanje po zidovih, teleportiranje, dihanje pod vodo in številne druge superjunaške talente. Z znamenitimi kačastimi tentakli, ki se Jackiju v temi rodijo izza ramen in mu nucajo kot dodaten par zgornjih okončin, se namreč žurka v stripu šele dobro začne.

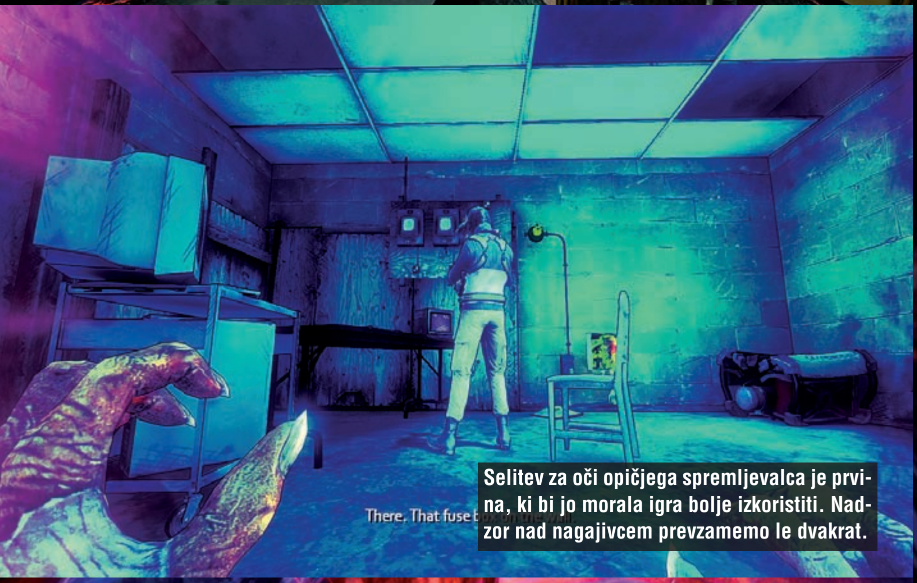
Po drugi strani pa je Tema prekletstvo, ki nosilca zasužnji, mu neprestano piha na dušo, se napaja iz njegovih negativnih čustvev in ga sili v hudodelstva. Obenem mu omogoča dostop do peklenske dimenzije, kjer bivajo darklingi – nagajive škratovske kreature, ki so uporabni zavezniki v boju. Jackieja pri kolikor-toliko zdravi pameti ohranja ljubeznivi spomin na preminulo zaročenko Jenny, ki mu predstavlja ideal vsega dobrega. Sicer pa je ta polmračni mafiozo vse prej kot brezmadežen varuh pravice.

Tragične dogodke, ki so pripeljali do Jennyjine smrti, je popisal igralski prvenec, ki je leta 2007 izšel za xbox 360 in PS3 ter si v Jokerju 168 prislužil oceno 80. Poznavanje štorije za pecejaše in tiste, ki ste ga na konzolah izpustili, ni nujno, saj jo v dvojki v vzdušnem uvodnem monologu obnovi eden od nastopajočih. Če pa imate možnost, je zaprega izvirnika izpod prstov finske kovačije Starbreeze (Riddick, Syndicate) priporočljiva. Gre za dvojki podobno, a vseeno malenkost drugačno prvoosebno šunjačino z dodatkom posebnih moči. Tako, ki se ji do konca ne mudi tako zelo kot nadaljevanju in kjer več časa porabimo za raziskovanje okolice ter izmenjavo mnenj s prebivalci temačnega stvarstva. V enki je za nameček precej bolj poudarjeno skrivanje v temi s pokanjem žarnic in drugih virov svetlobe, ki so ga Digital Extremes v sekvel vključili bolj kot ne zaradi spoštovanja kontinuitete in papirnate zapuščine.

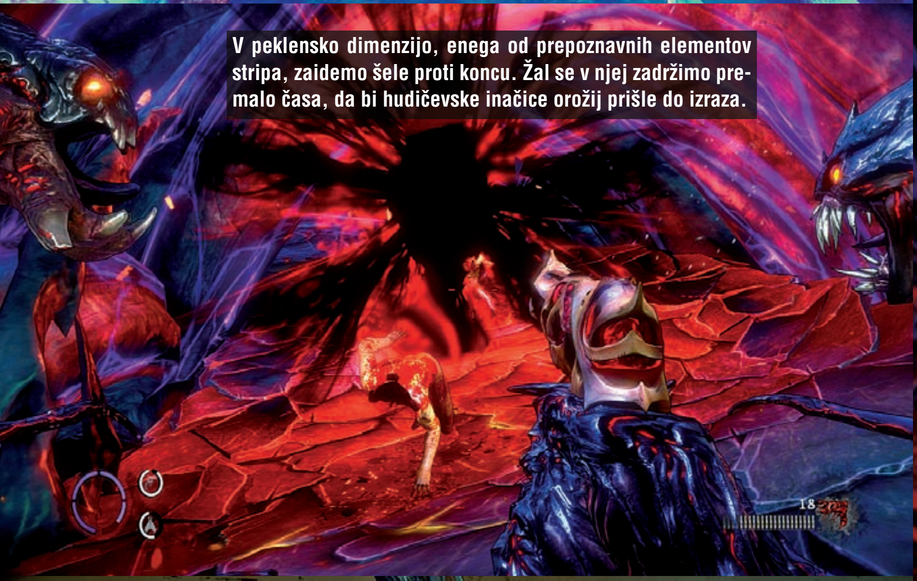




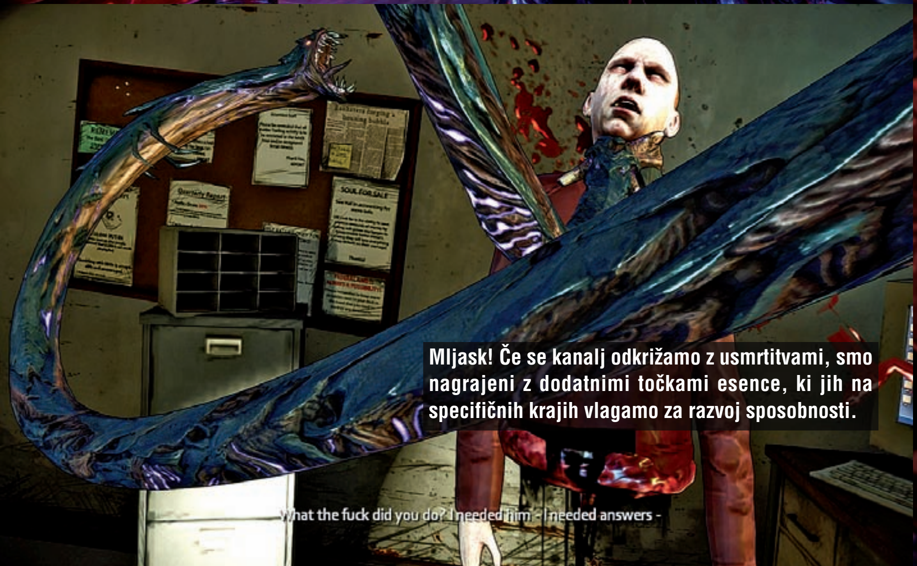
Darklinga se trdoživejši sovragi slejkoprej otresejo. V boju je uporaben zlasti kot diverzant, pomembno vlogo pa ima v štoriji.



Selitev za oči opičjega spremljevalca je prvina, ki bi jo morala igra bolje izkoristiti. Nadzor nad nagajivcem prevzamemo le dvakrat.



V peklensko dimenzijo, enega od prepoznavnih elementov stripa, zaidemo šele proti koncu. Žal se v njej zadržimo premalo časa, da bi hudičevske inačice orožij prišle do izraza.



Mljask! Če se kanalj odkrižamo z usmrtitvami, smo nagrajeni z dodatnimi točkami esence, ki jih na specifičnih krajih vlagamo za razvoj sposobnosti.

Levega kačona izkoriščam za grabljenje in lučanje vsemogoče krame. Biljardne palice, kovinske vetrnice, ki jih iztrgam iz prezračevalnih jaškov, avtomobilska vrata, s katerimi se morem za nameček ubraniti pred sovražnim ognjem … Vse to z mastnim zvokom rado konča v obličju kanalj, ki med kriki destilirane groze izgubljajo okončine in se kot muhe limajo na okoliške zidove. “Jaaa, Jackieee, razmeeesari jih, pokolji vseee!!”, mi v glavi hinavsko odmeva Tema in me bodri, naj nadaljujem v slogu. Če se nasprotnikom neposredno približam in jih z bičevskim zamahom desnega tentakla najprej oslabim, mi lovki pomagata pri izvajanju brutalnih usmrtitev. Na jedilniku so preluknjani prstni koši, odtrgane betice, razklana trupla in podobne poslastice. Temačni cimer moje duše jih je hudo vesel in mi ob teh prilikah še hitreje obnavlja zdravje ter me radodarno zalaga s strelivom. Edini davek, ki sem mu ga vseskozi prisiljen plačevati, je hlastanje po srcih padlih sovragov, ki mi celijo rane. Malce mi teži, da se serpenta v moji odsotnosti nista naučila samostojnega obedovanja in da srčike pogoltneta šele na moj ukaz, ampak v redu. Neumna plazilca sta, ne delfina.

Če sem pri klanju uspešen, mi Tema od časa do časa primakne kako dobroto ter mi celo pusti, da med priboljški izbiram sam. Jackie, ljubček, si želiš opasača, ki hrani več municije ali nemara hitrejšega polnjenja tvojih mizernih pokalic? Te zanima sposobnost priklica majcene črne luknje, ki bo posrkala nesrečnike iz bližje okolice? Kaj pa izbrizg roja toksičnih žuželk, ki bodo tvoje tekmece za nekaj sekund onesposobile in ti jih servirale na srebrnem pladnju? Morda bi ti prijala čarobno strelivo in delna jasnovidnost, da boš capine lahko opazoval in streljal kar skozi stene?

O ja, vsega tega si srčno želim, moja kraljica noči. Dasiravno sem še bolj navezan na svojega starega pajdaša darklinga, zloveščo opico, ki me ves čas spremlja in po lastni volji naskakuje nepridiprave. Pogrešal sem ga, poredneža, ki pregrešno ščije na še topla trupla mojih žrtev in se ob tem zlobno reži. Se pa sprašujem, kje so končali njegovi bratje, ki so mi v preteklosti pomagali z dodatnimi neizrekljivostmi. No, tudi prav. Če ga s tentaklom zagrabim in zalučam kot žogico, se pritlikavec na sovražnike obesi tolikanj raje. Uporaben pa je predvsem takrat, ko mi dopusti, da svojo esenco preselim za njegove nagajive oči in se z njim po ozkem jašku ali skozi kako drugo odprtino priplazim do vrat, ki so potrebna odklepa. Dobra partnerja sva. Skoraj tako dobra kot jaz in ti, o mati vseh nemirnih sanj.

V TEMI NISI SAM

Večigralski modus Darknessa 2 se imenuje vendettas. Gre za ločeno kampanjo z okvirno štorijo, ki se ohlapno navezuje na tisto iz nove Jackiejeve pustolovščine. V sorazmerno kratkih misijah, v katerih je poanta večidel arensko mesarjenje z vseh strani uletavajočih pripadnikov okultne Bratovščine ter iskanje ne prav dobro skritih starodavnih artefaktov, se je moč preizkusiti samotarsko ali s tremi spletnimi pajdaši. Izbiramo med štirimi mafijskimi slaboritniki: samurajski Inugami je poseben zaradi katane, dečva izraelskga porekla Shoshanna si lasti magično dvocevko, bradati Jimmy Wilson vihti metalno sekiro, ki se mu ob pritisku namenske tipke samodejno vrne v šape, dočim si temnopolti JP Dumont pomaga z vudujevsko palico, s katero sovražnike dvigne v zrak in jih začasno onesposobi. Vsak ezoteričen mafijaš zna upravljati z enim temačnim talentom (črna luknja, napad z žuželkami, nagajivi škrat, magično strelivo) in osnovne sposobnosti podobno kot Jackie v enoigralski kampanji nadgrajevati z vlaganjem klavskih točk.

Nemara se sliši fino, vendar izkušnja ni baš sezuvajoča. Razlike med kriminalnimi antijunaki so, kar se tiče razpošiljanja svinca, minimalne, drugačni so le manj bistveni posebni napadi ter brutalne usmrtitve z unikatnimi krepeli. Razočara tudi, da je sodelovanje z oddaljenimi soigralci omejeno na oživljanje padlih kompanjonov s približanjem in tiščanjem namenskega gumba. Sčasoma se odklenejo dodatne misije, ki jih je moč zagnati posamično v sekciji Hit List, in pohvalno je, da se v multiplayerju podimo po pristanišču, fabriki ter drugih lokacijah, ki jih v puščavništvu ni na spregled.

Zgodba, čeprav plitka, je soliden motivator, da pred zaslonom zdržimo kake tri urice in damo skozi vse naloge. Ne odtehta pa odsotnosti deathmatcha ali kakega drugega tekmovalnega načina, ki bi bil glede na izrazito akcijsko naravo naslova dobrodošel. Skratka, nič posebnega niso ta maščevanja.

Nesmrtni senčni krvnik

Skupaj sva malodane nezaustavljiva. Po temačnih ulicah, zakotnih skladiščih, smrdljivem bordelu, zamegljenem pokopališču, strašljivem zabaviščnem parku in temnicah zapuščene vile, kjer iščeva napadalce, pleševa kot Patrick Swayze in Jennifer Grey. Hitra sva, neizprosna, nepremišljena. Za neživo okolico nama skorajda ni treba iskati zavetja, razen ko se v navalu besa in krvoželjnosti vendarle preveč izpostaviva svinčeni toči. A to se nama dogaja bolj poredko. Na varno jo morava podurhati le takrat, ko se znajdeva v svetlobi uličnih svetilk in reflektorjev. Nak, za nežne rumene žarke, ki razblinjajo polmrak prizorišč, po katerih se potikava, moja temna družica ne mara. Vendar ni hujšega, saj svetle točke načeloma zaobideva brez težav, nagajive žarnice pa se vdajo že po nekaj dobro merjenih strelih.

Od mamojebcev, ki so si drznili vdreti celo v mojo luksuzno rezidenco v Manhattanu in za katere zdaj vem, da so člani ancientne bratovščine, ki bi si rada prilastila in zasužnjila Temo – kakor nemogoče se to sliši –, sem roko na srce pričakoval več vneme. Saj so spodobni strelci in imajo v svojih vrstah številne specialiste z meni podobnimi talenti. Malce več truda je denimo potrebnega, da se odkrižam trdoživih gorostasov, ki name jurišajo brez občutka za preživetje, njihovih bratrancev z izgrednimi ščiti, hrustov, ki so mi s svojimi energetskimi biči iz dlani sposobni izruvati orožje, ter zamaskirancev, ki me iz zadnjih vrst slepeče osvetljujejo s prenosnimi reflektorji in proti meni bljuvajo svetlobne granate. A spet ni panike. Pričakoval sem, da se bom srečal vsaj s kako izbrano skupinico meni enakovrednih temačnežev. Ni bilo tako. Tista dva, ki jih je name naščuval iznakaženi vodja kulta Victor, nista omembe vredna. Kako gre že v Umazanem plesu? Nobody puts baby in the corner!

Saj ne, da se pritožujem. Priložnosti za spektakularen masaker imava jaz in moja zlobna sopotnica nič koliko. V istočasnem šlatanju petelinov in vihtenju lovk, ki sta zaslužni za prizore, ob katerih bi bruhali v mesoreznici, pa – oh, Jenny, odpusti mi – pogosto uživam kot mlado prase v blatu. Ampak, no, počasi imam tega refleksnega mrcvarjenja že kar zadosti, dočim se mi zdijo lokacije, po katerih se potikam, kot zakleta avtocesta brez izvozov, po katerih se voziš kakih pet ur brez časa za postanek. Tema me vsa mokra in hotna prigovarja, naj s prelivanjem krvi ne preneham. Jaz pa vztrajam predvsem zato, kar upam, da se mi bo na koncu te rdeče odiseje razkrila resnica o življenju mojega očeta ter da se bom nekje, kjerkoli, kakorkoli, spet sešel s svojo ljubeznijo.

Izpoved utrujenega uma

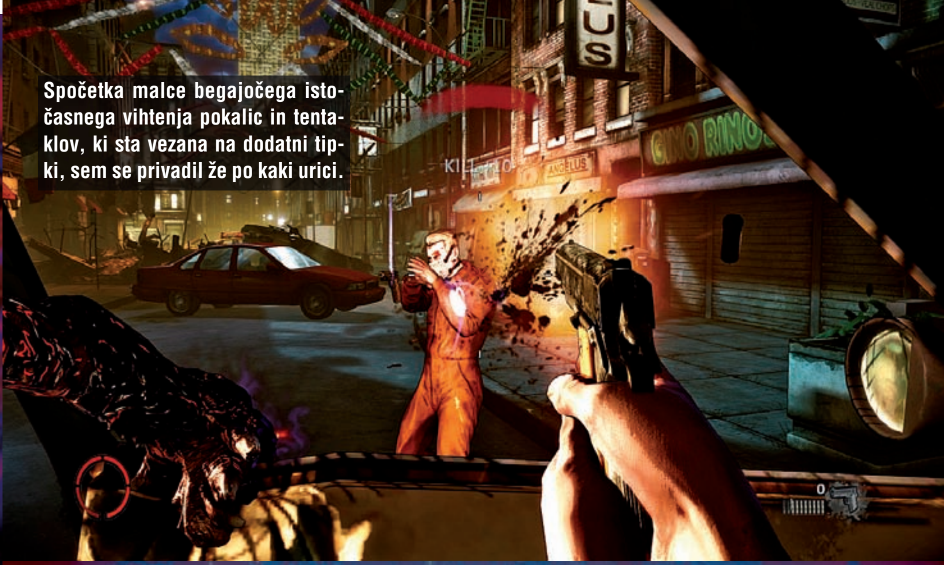
Vidim jo, Jenny. Včasih se mi kot kak milostni duh prikaže, me zapeljivo kliče, me povleče k sebi in se nato kot jutranja meglica razblini v zrak. Sanjam ali sem nemara res eden od pacientov v umobolnici, v kateri se včasih prebudim po naporni klavski noči? Tam Vinnie ni moja desna roka, marveč prijazni ječar, Jenny pa ne moja preminula punca, ampak lepa zdravnica, ki me hoče prepričati, da sem običajen shizofrenik. Kako naj vem, kaj je res in kaj ne?

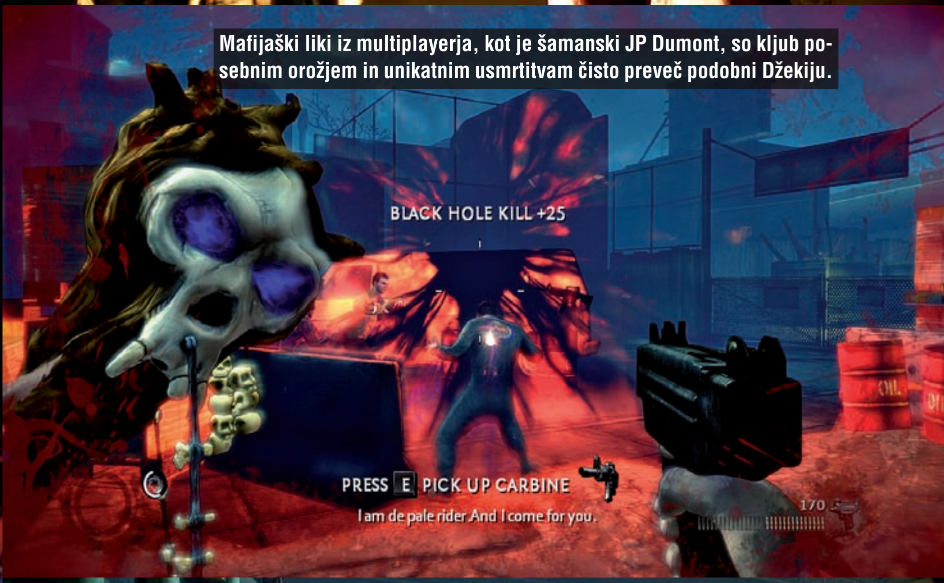
Ni važno. Da bi ti zagotovil mesto v nebesih, kamor edino spadaš, bi šel zate skozi živi pekel, Jenny. Ko se mi na enem mestu tega žalujočega pohoda odpro peklenska vrata, se mi želja naposled izpolni. Znajdem se v dimenziji, ki mi je bila dotihmal nedostopna, nadenem si temačno opravo, v kateri sem še bolj smrtonosen, in se nad trume grozljivih pošasti spravim napolnjen z novim sovraštvom. Tam nekje globoko v meandrih tega delirija si ti, Jenny. Ujeta v večno pajčevino, ki jo varuje angelsko (demonsko?) bitje, za katero imam občutek, da se bova še kdaj srečala. Dokler te čutim v srcu, Jenny, ne bom odnehal. Dokler boš z mano, Tema, bova eno.

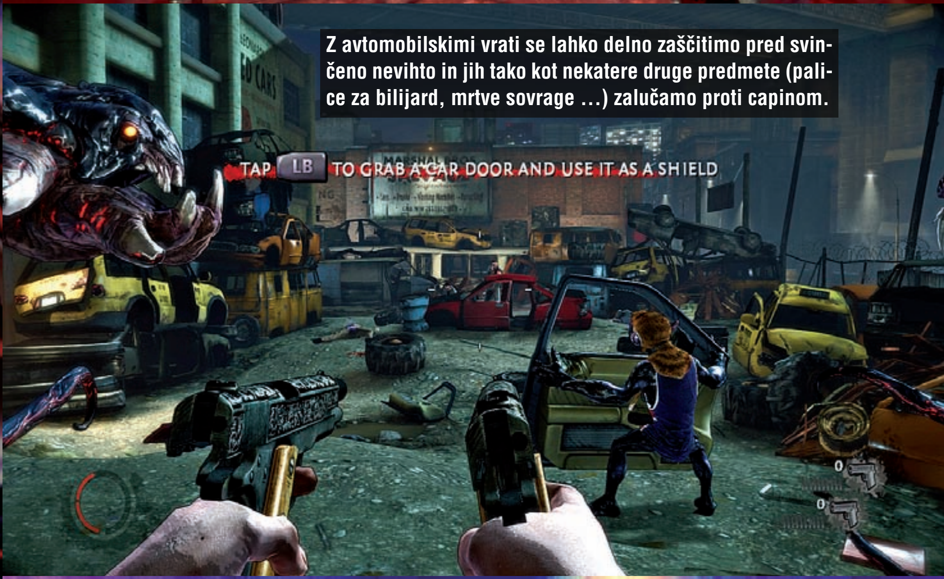
***Case** se pred staro znanko Temo skrije v zadnji zdrav kotiček svojega poblaznelega uma in misli na rožice.*

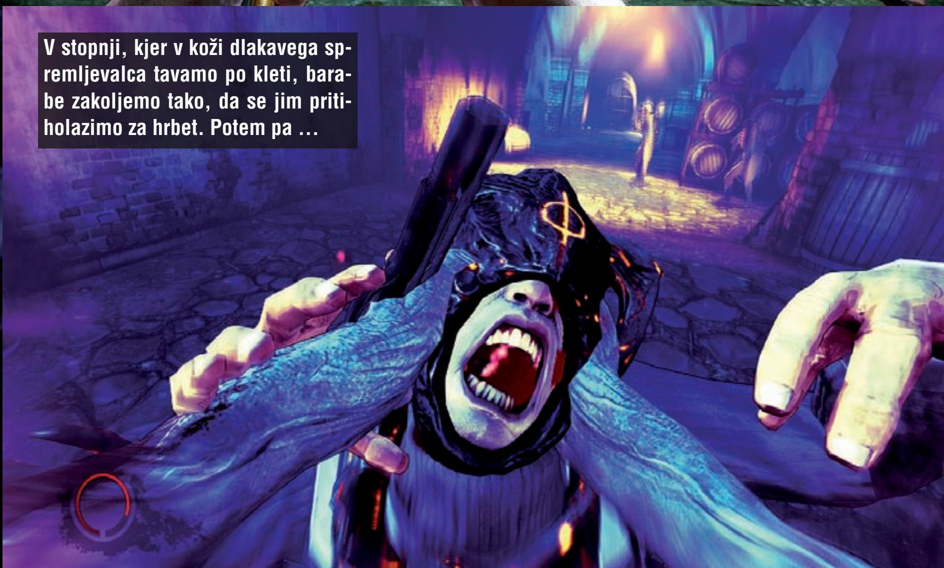
78 **všečna risankasta grafika ✔ raba tentaklov in demonskih moči ✔ solidna strelska akcija ✔ vzdušno-srhljiva zgodba ✔ prekratka solerska izkušnja ✖ kanonfutrski sovražniki ✖ docela linearne stopnje ✖ povprečen multiplayer brez tekmovalnih načinov ✖**

Digital Extremes / 2K Games


Spočetka malce begajočega istočasnega vihtenja pokalic in tentaklov, ki sta vezana na dodatni tipki, sem se privadil že po kaki urici.


Mafijaški liki iz multiplayerja, kot je šamanski JP Dumont, so kljub posebnim orožjem in unikatnim usmrtitvam čisto preveč podobni Džekiju.


Z avtomobilskimi vrati se lahko delno zaščitimo pred svinčeno nevihto in jih tako kot nekatere druge predmete (palice za bilijard, mrtve sovrage ...) zalučamo proti capinom.

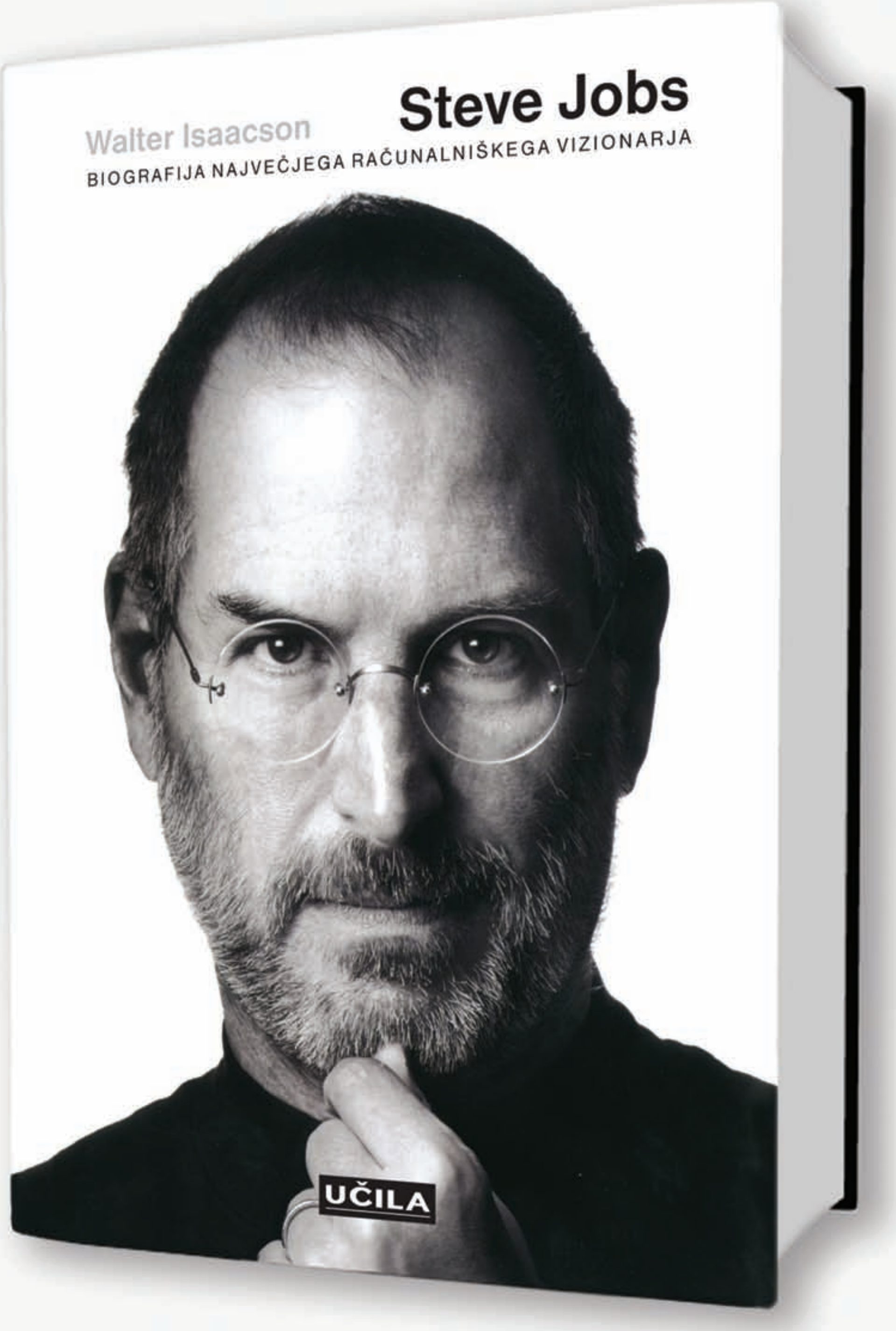

V stopnji, kjer v koži dlakavega spremljevalca tavamo po kleti, barabe zakoljemo tako, da se jim pritiholazimo za hrbet. Potem pa ...

BIOGRAFIJA NAJVEČJEGA RAČUNALNIŠKEGA VIZIONARJA

Walter Isaacson

Steve Jobs

Predstavljamo vam knjigo leta – izjemno zgodbo izjemnega človeka

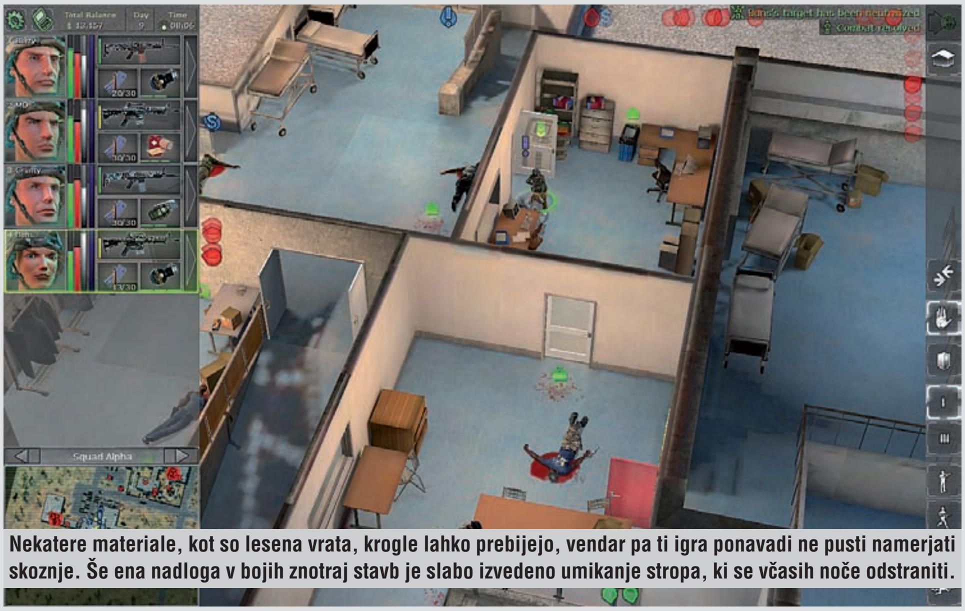

Walter Isaacson
Steve Jobs
BIOGRAFIJA NAJVEČJEGA RAČUNALNIŠKEGA VIZIONARJA
UČILA

Macintosh, iMac, iPod, iTunes, iPhone, iPad – Steve Jobs je z Applom ustvaril kultne digitalne blagovne znamke, ki slovijo po svoji estetiki. Uspelo mu je, da je iskre domišljije združil z izjemnimi tehnološkimi dosežki. Njegova izjemna zgodba, podana v tem mojstrskem življenjepisu, je polna lekcij o iznajdbah, značaju, vrednotah in vodenju. Ne le za ljubitelje Appla!

trda vezava, 592 strani in 16 strani slikovne priloge
Redna cena: 34,90 EUR
SPLETNA CENA: 29,32 EUR

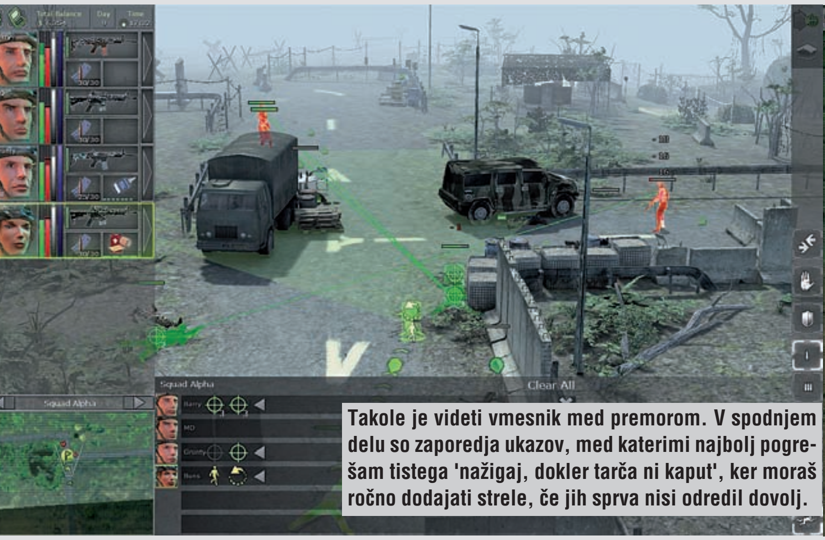
Felix KNJIGARNA

Na voljo v vseh knjigarnah Felix in na številnih drugih prodajnih mestih. HITRO NAROČANJE: **04 598 00 10** **www.felix.si**

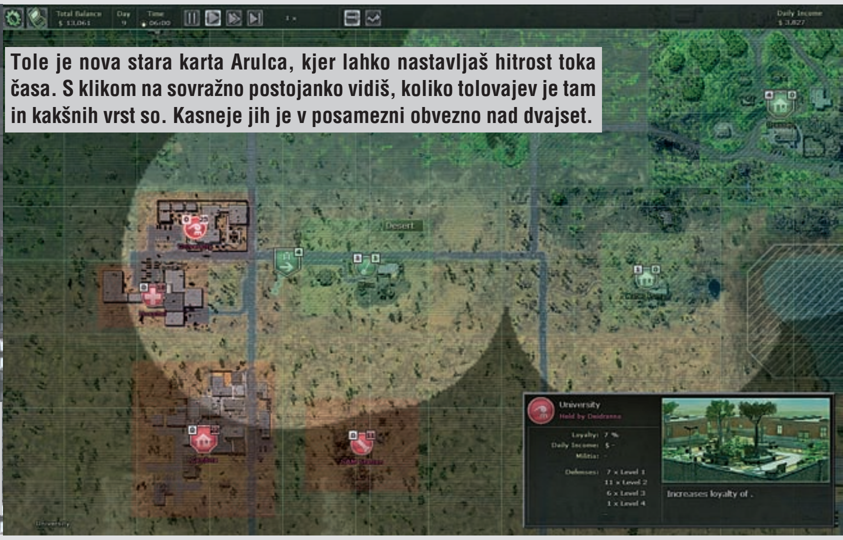


Nekatere materiale, kot so lesena vrata, krogle lahko prebijejo, vendar pa ti igra ponavadi ne pusti namerjati skoznje. Še ena nadloga v bojih znotraj stavb je slabo izvedeno umikanje stropa, ki se včasih noče odstraniti.

Jagged Alliance: Back in Action



Takole je videti vmesnik med premorom. V spodnjem delu so zaporedja ukazov, med katerimi najbolj pogrešam tistega 'nažigaj, dokler tarča ni kaput', ker moraš ročno dodajati strele, če jih sprva nisi odredil dovolj.



Tole je nova stara karta Arulca, kjer lahko nastavljaš hitrost toka časa. S klikom na sovražno postojanko vidiš, koliko tolovajev je tam in kakšnih vrst so. Kasneje jih je v posamezni obvezno nad dvajset.

Po kolobociji sprtih založnikov in hirajočih studiev, ki nas je ducat let pustila brez konkretnega naslova v seriji moštvenih strategij Jagged Alliance, je ime leta 2010 romalo k nemškemu BitComposerju. In tudi oni se se najprej lotili tod opisanega rimejka dvojke, kar pove, kako odlična je bila. Poleg tega kmalu pride zastonjska spletna verzija Jagged Alliance Online. BiA je tako prvi uradni elektrošok nezavestni seriji, a po videnem bi bilo bolje, če bi jo še nekaj časa držali v komi.

Stari novi Arulco

Vrnitev v akcijo je s pripovedniškega stališča kopija dvojke. Na enak način se začne z našim napadom letališča na severu izmišljene otoške državice Arulco, ki je v primežu zakrknjene avtokratinje Deidranne Reitman. Njenemu nekdanjemu možu se zdi za malo, da ga je baba brcnila čez prag in prevzela oblast, zato nas najame, da jo prepričamo v sestop. S strelom v glavo. V ta namen zaprežemo najemniško organizacijo A.I.M. s pisano zbirko plačancev. Z njimi bo treba vas za vasjo potovati po otoku in ga v množici taktičnih bojev s pogledom od zgoraj iztrgati Deidranni iz nalakiranih krempljev.

Spisek borcev bo veteranom poznan, a že pri njihovem najemanju trčimo na spremembe glede na vzornika. Najprej: ne moremo ustvariti samosvojega lika, zadovoljiti se je treba z vključenimi. Zanje nam ni treba več zagotavljati plače, marveč denarce pljunemo le na začetku, nakar so nam zvesti do kraja. Edina izjema je, če v največ šestčlanski vod posadimo take, ki se ne marajo, saj to vodi k prepirom.

Na glavnino novosti naletimo v boju. Prostori so zdaj trirazsežni, vendar so igralno nazadovali, saj lahko stene razstreliš samo na nekaj predpripravljenih koncih. Kamera se je iz izometrične prelevila v napol svobodno in jo lahko položiš, a običajno kvečjemu na tak način, da ne vidiš ničesar. Ugh. Predvsem pa se je poslovil potezni način, kajti BitComposer so posegli po realnočasovnem z aktivnim premorom. Nekako tako kot pri prenovljenih Ufih, le da z lastnimi začimbami. V BiA ne moreš upočasnjevati dogajanja, temveč lahko med premorom veržiš napredna zaporedja ukazov, od streljanja v različnih režimih do počepanja. Lepa ideja je, da ukaze borcev v slogu Frozen Synapse povežeš tako, da jih izvedejo sočasno, denimo streljanje iz zasede. Četudi bo ob tem kak nostalgik z gnusom pogledal stran, sistem načeloma deluje dobro in je ena od pozitivnih plati.

Vsevid

A negativnih ne manjka. Prva je neizpiljenost. Vse prevečkrat naše strelce zmoti kaka neumnost, da pozabijo, kaj smo jim naročili. Nakar jih kdo zaštiha s sekiro, ker so zrli v lončnice na bližnji polici. Drugi problem ni toliko nedodelanost, kolikor dizajnerska neumnost: Back in Action ne pozna megle vojne. Vselej vidimo, kje so falotje na karti! To igranje omehča in oslabi, saj si v izvirniku venomer trepetal, kdaj bo izza vogala pogledal nepridiprav. Namesto tega so tvoji možje predatorji, igranje pa uganka, kako jih razpostaviti, da bodo sovragi pritekli v navzkrižni ogenj. Špil tega ne uravnoteža z boljšo umetno pametjo nasprotnikov, ker so precej tumpasti, marveč z njihovo številčnostjo in boljšo opremo.

Najemniki v boju nabirajo izkušnje in krepijo veščine, a Deidrannini podaniki se na strateški karti otoka množijo hitreje. To postane boleče očitno pri okornosti samodejne domače milice, ki ji zaupaš obrambo zasedenih področij pred protinapadi in nad njo nimaš nadzora. Ne le, da jo nasprotnik ponavadi pregazi, ker je butasta in švoh, njeno opremljanje je mukotrpno. S svojimi možmi moraš stopiti do slehernega domačina in mu v naročje poriniti pihalnik. Groza. Za nameček ni več prepričevanja domačinov s pogovori!

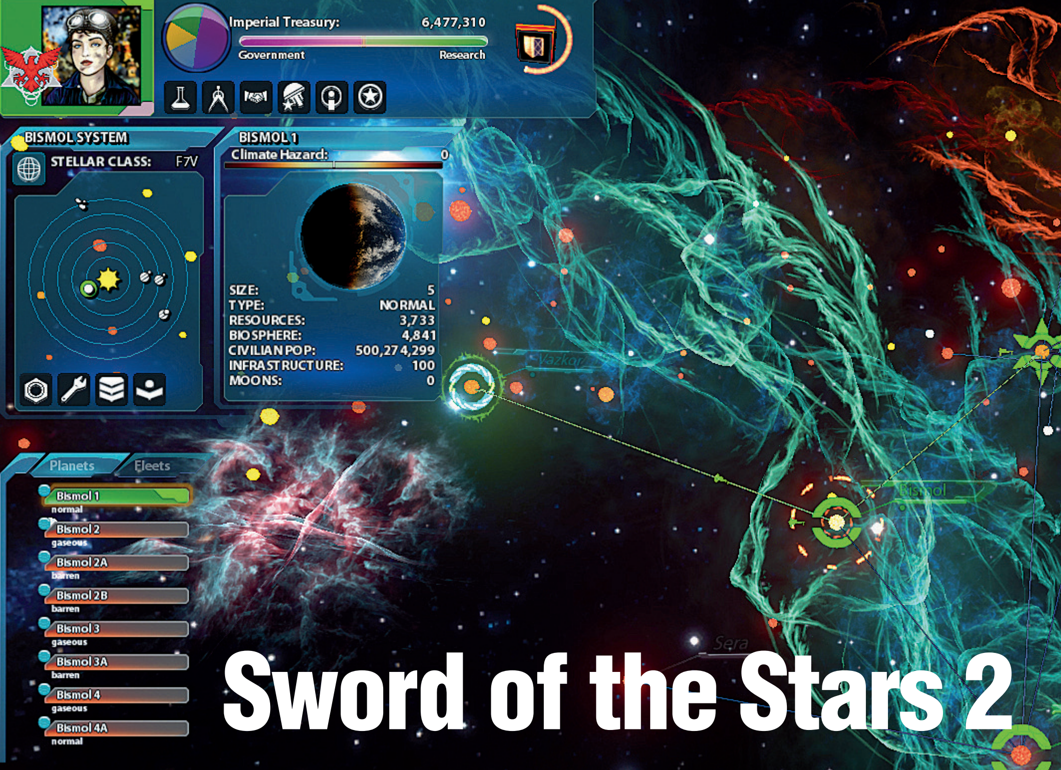
Še en nalet na mino

Ne rečem, Back in Action kljub tegobam vleče. Premore vsaj nekaj ciničnega pridiha izvirnika, pa reševati s steyrji in H&Kji je vselej fajn. A to je bolj posledica pomanjkanja tosortnih iger, kajti če nič drugega, te ob živce spravi ukvarjanje z milico. Zgodbovno so avtorji vse pobrali iz trinajst let stare igre in niso dodali ničesar bistveno novega, denimo večigralstva. Celo uspelo jim je zvodeneti osebnosti najemnikov iz vzornika. Res je, da so napovedali velike popravke, ki da bodo odstranili rentgenski pogled in olajšali upravljanje z vojsko domačinov. Če to porihtajo, bo novi Jagged Alliance bolj priporočljiv. A v tem trenutku raje spihajte prah z dvojke.

Aggressorjevi plačanci znajo gledati skozi zidove, a jih vseeno fenta neki neznanec s sekiro.

61 vzdušje pritegne ✓ dober bojni sistem ✓ nekaj kvalitet vzornika je ostalo ✓ kup težav in korakov nazaj ✗ slabo izvedena milica ✗ ni megle vojne ✗ luknjavo obnašanje mož ✗

BitComposer / Kalypso


Imperial Treasury: 6,477,310
BISMOL SYSTEM
STELLAR CLASS: F7V
BISMOL 1
Climate Hazard: 0
SIZE: 5
TYPE: NORMAL
RESOURCES: 3,733
BIOSPHERE: 4,841
CIVILIAN POP: 500,274,299
INFRASTRUCTURE: 100
MOONS: 0

Sword of the Stars 2

Strategija osvajanja vesolja Sword of the Stars (Joker 159, 66) je imela ob izidu kar nekaj problemov. Pestili so jo žužki, težaven vmesnik in luknjasta vsebina. Studio Kerberos je resda pridno koval popravke in po treh dodatkih je danes to naslov, ki ga ljubiteljem vsemirskih iger 4X (explore, expand, exploit, exterminate) lahko priporočim. A le največji črnogledci so pričakovali, da bosta skupina Kerberos in založnik Paradox s Sword of the Stars 2 ponovila vajo.

V neznano

Zasnova pohlevno sledi predhodnici. Gre za skupek poteznega igranja na zvezdni karti in realnočasovnega izmenjevanja žarkov smrti med bojnimi plovili. Od enoigralske vsebine je tu znova le peskovniško prosto igranje, saj zgodbovne kampanje ni. Izbereš eno od šestih ras, ki jih veterani že poznajo – z opombo, da so Zuuli razklani na dvoje in jih pol sodeluje z Liiri, pol pa z novimi alieni, Suul'ka. Zaženemo generator sveta, se zaredimo na enem koncu in se skušamo razširiti čez vse ostalo.

V iskanju uspeha koloniziramo poseljiva območja, gradimo vesoljske postaje, raziskujemo tehnološke igračke in sestavljamo flote iz plovil s čimveč topovi. Tudi v nadaljevanju je ključna razlika med načini potovanja po galaksiji. Nekatere življenjske vrste skačejo skozi črvine, druge uporabljajo teleportacijo, tretje imajo naspidirane ladje. Bistvo je preračunati, kdaj in koliko ladij poslati do sosednje zvezde, da te nasprotnik ne bo s kakim zvitim manevrom bodisi prehitel, bodisi te obšel in udaril, kjer boli.

Že pri ukvarjanju z osnovo se bodo novinci, pa tudi marsikak veteran, počutili, kot da jih je ravnokar oplodil facehugger. Ukazi so po nepotrebnem zapleteni in poskriti v zakotjih menijev, do katerih bi res potreboval črvino. Da pošlješ floto od ene točke do druge, bi morala biti stvar dveh pritiskov. Tu pa moraš odpirati podokna in klikati kot Azijec. Pomagaš si lahko le s peščico osnovnih navodil, saj o resnem uvajanju ni ne duha, ne sluha. Bizarno je, da so ga podobno polomili že pri izvirniku, nakar so vse skupaj popilili. A tu se kolobocija šele začne. Kazalniki ekonomske rasti so nepregledni in bolj v breme kot korist. Ko odpreš raziskovalno drevo in vmesnik za grajenje plovil, kjer je glede na enico največ novosti v obliki novih tehnologij, te pričaka gora slabo razložene vsebine. Sestavljanje ladij je zato kot otroško igranje z lego kockami – zgleda fajn, ampak pojma nimaš, če je uporabno. Vrnilo se je vsaj samosvoje raziskovalno drevo, ki elemente v vsaki partiji izbere naključno, da potovanje po njem ni enolično.

Žužkovje napada

Lepota je poleg raziskovalnega drevesa in potovanja frakcij zadnja od prvin, ki jih Sword of the Stars 2 štejem v dobro. Tridimenzionalni strateški zemljevid je čudovit in ga je fletno sukati, ko se floti srečata, pa igra preklopi v realnočasovni modus. Tu te pričakajo videzno lične grupe rušilcev, križark, dreadnoughtov ter novih, ogromnih leviathanov, kar je lep napredek od enice. Žarki se križajo, ogenj divja, v trupih zevajo luknje. Žal pa pod štimanim gvantom najdeš pomanjkljiv bojni sistem. Vrnila se je napaka iz enice – formacije, ki jih pripravimo pred bitko, naše ladje v boju pozabijo, kamera pa je spet blesava za znoret. Zato ponavadi kratkomalo zaobjameš vse in jurišaš v sredo sovražnika.

Če ti uspe priti do tja, to je. Daleč največji problem igre je namreč, da jo hroščevje požira pri živem telesu. Najprej se ti zdi smešno, ko deli vmesnika kar izginejo, ampak potem ni več, ko špil crkne ravno ob pritisku na gumb za shranjevanje. Vsakih deset minut. Na uradnih forumih igralci tekmujejo, koliko časa lahko igrajo, preden se jim partija zdrużne v točko, kjer ne morejo več nadaljevati. Kdor pride čez dvajseti korak, je velik srečko. Kerberosovci so dejansko priznali, da izdelek ni končan in da je še v, eee, alfi. Da bodo potrebovali okrog pol leta, da ga spravijo v igralno stanje. To je bilo oktobra, medtem pa ga veselo prodajajo po polni ceni.

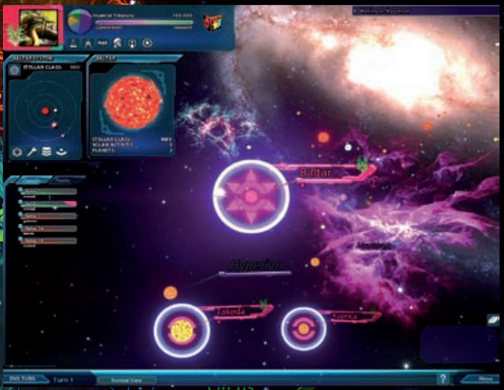
Že res, da obliži dežujejo, a sam se SotS2 ne bi pritaknil prej kot jeseni. Tudi ostali se je ne, ker so večigralski strežniki prazni, četudi je naslov kupilo mnogo igralcev enice. Pa tako sem se hotel zahvaliti za vse vesoljske ladje v obliki rib.

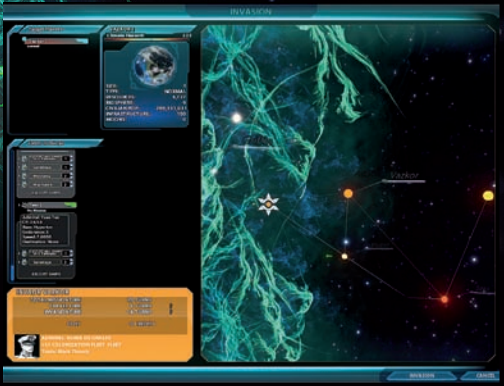
Aggressor ob najbolj hardcore igri, kar jih je. Taki, ki se ti ne pusti igrati.

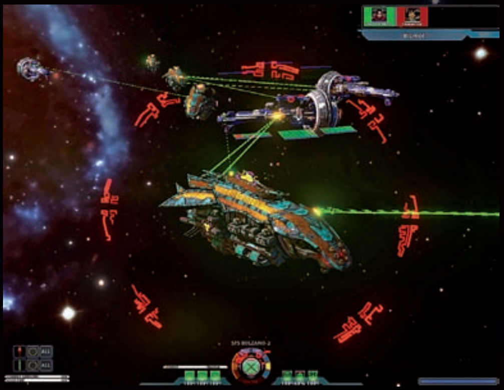
41

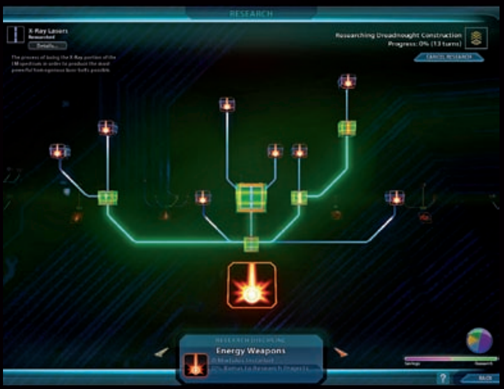
lepa podoba ✓ strateške razlike med stranmi ✓ spremenljivo raziskovalno drevo ✓ hrošči ✗ obupen vmesnik ✗ manko modusov ✗

Kerberos / Paradox

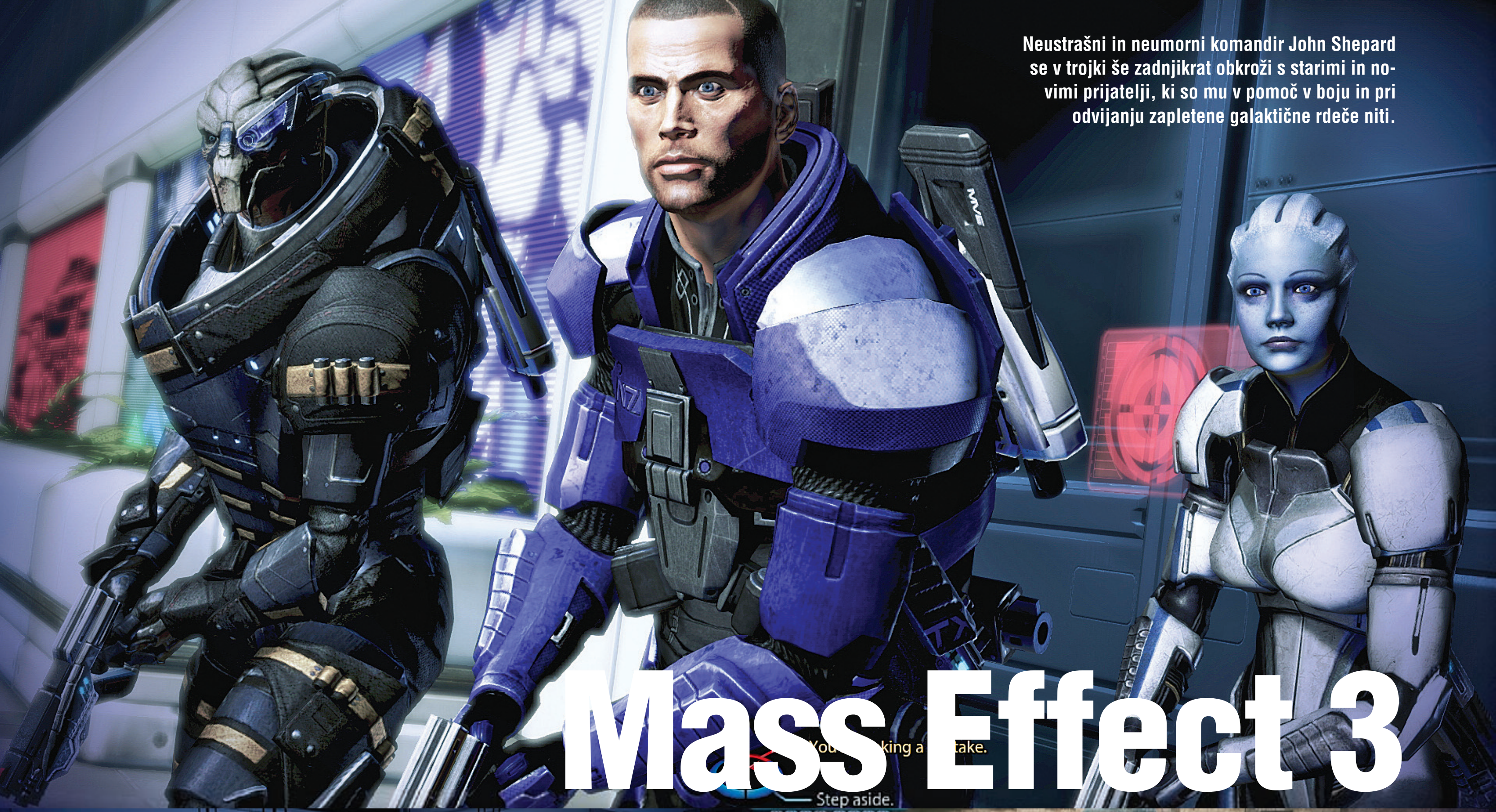

Vsaka zvezda, ki jih predstavljajo rumene pike, ima lahko po več planetov in vesoljskih postaj. Na kartah z več kot stotimi se pozneje kaj hitro izgubiš.


Tole je čisto nepotrebno okno za pošiljanje flot. Misije so sicer raznolike, od kolonizacije do prestrezanja, a tudi ta spisek je brezveze prekompliciran.


Sem in tja si plovila približaš samo zato, da jih lahko občuduješ. Žal pa je kamera nanje prišvasana in je ne moreš poljubno peljati naokrog, kar bi prišlo prav.

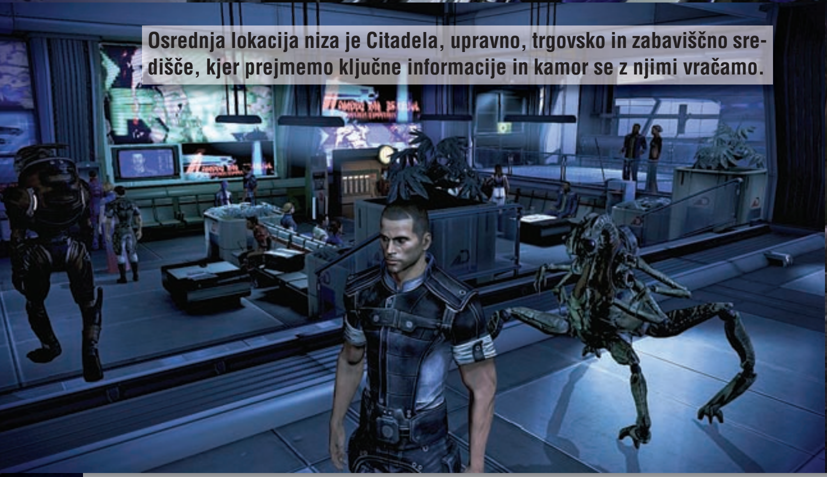


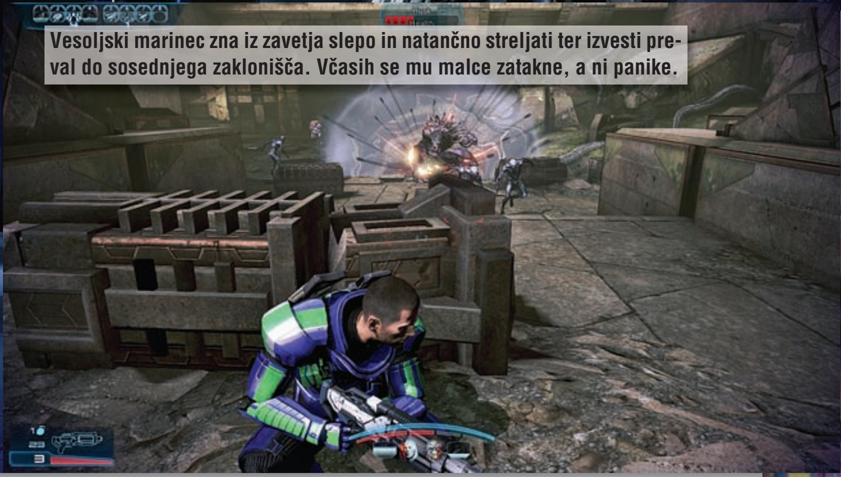
V raziskovalnem drevesu se naključno znajdejo postavke, ki so tvojim znanstvenikom tudi na gobicah enostavno nedojemljive in moraš partijo preživeti brez njih.



Neustrašni in neumorni komandir John Shepard se v trojki še zadnjikrat obkroži s starimi in novimi prijatelji, ki so mu v pomoč v boju in pri odvijanju zapletene galaktične rdeče niti.

Mass Effect 3


Osrednja lokacija niza je Citadela, upravno, trgovsko in zabaviščno središče, kjer prejmemo ključne informacije in kamor se z njimi vračamo.

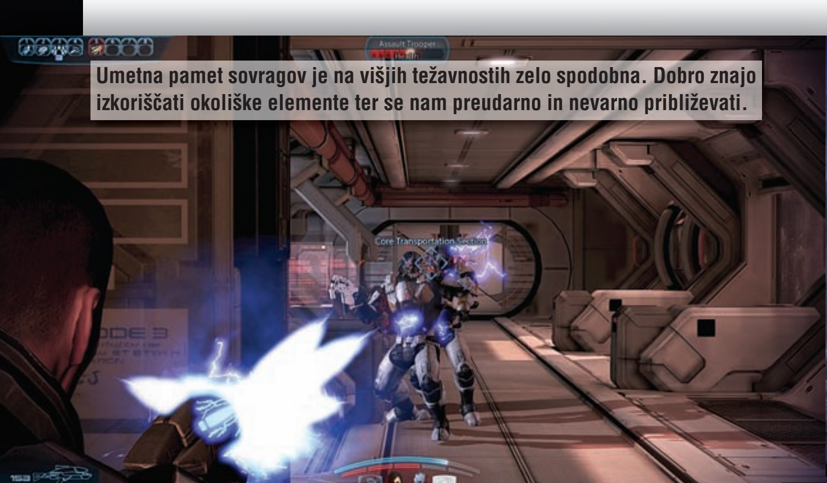

Vesoljski marinec zna iz zavetja slepo in natančno streljati ter izvesti preval do sosednjega zaklonišča. Včasih se mu malce zatakne, a ni panike.

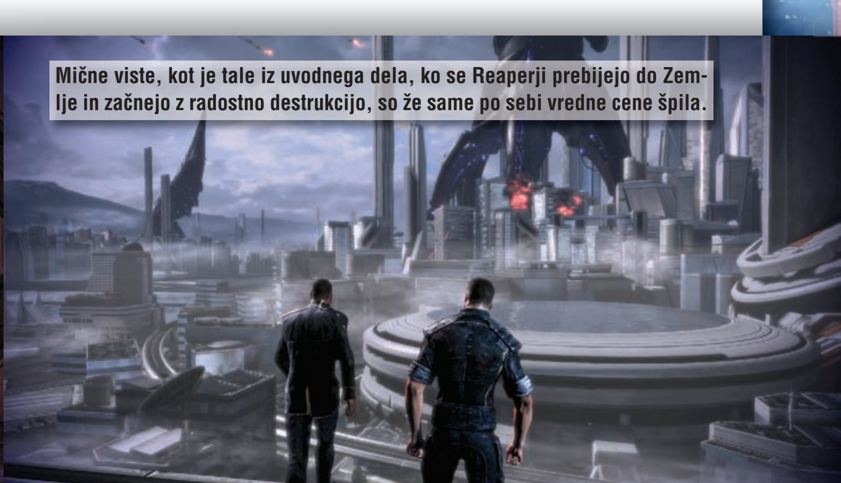
Dnevnik admirala Hacketta, zvezdni datum 11-032187. Zadnja ura se približuje. Matuzalemske entitete Reaperji, katerih ciklično vračanje v Rimsko cesto sovpada z uničenjem vsega organskega, so naposled tu. Pričakali smo jih docela nepripravljeni, saj pretekli trud nadebudnega komandirja Sheparda in junaške posadke vesoljske križarke Normandy ni obrodil pričakovanih sadov. Veljaški predstavniki Turianov, Quarianov, Salarianov in ostalih razsvetljenih alienskih življenjskih vrst se – prepričani v lastno nezmotljivost in superiornost – niso odzvali na naše pozive o skorajšnjem prihodu misterioznega in smrtonosnega sovražnika. Nič se ni spremenilo niti potem, ko je poveljnik Shepard prekrižal načrte izdajateljskega Sarena, nekdanjega pripadnika galaktičnih varuhov miru, odgnal robotske Gethe ter Vrhovnemu zboru predočil neizpodbitne dokaze o vrnitvi Žanjcev. Še zdaj, ko je invazija v polnem razmahu in se metropole na Zemlji in drugod rušijo pod točo laserskih žarkov, se naši zavezniki kregajo med sabo in vztrajajo pri branjenju vsak svojega vesoljskega kotička. Če jih more v uri skrajne nuje vendarle kdo zediniti in prepričati, da se nam pridružijo v bitki vseh bitk, je to neumorni kapetan Shepard. Skupaj z orožjem, ki so ga pred eoni zasnovali, vendar ne dokončali izumrli Protheani, je naše zadnje in edino upanje. Spodleteti mu ne sme, drugače ...

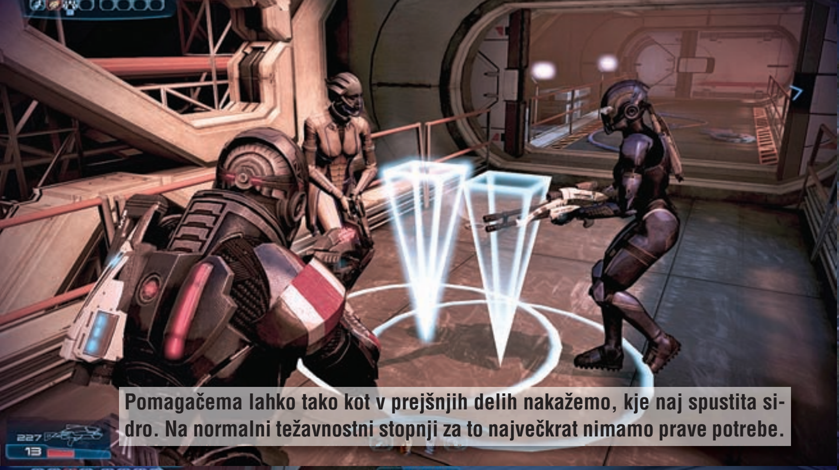
Drugače ne bi imeli pravega razloga za nestrpno pričakovanje Mass Effecta 3, zaključnega dela proslavljene BioWarove vesoljske nadaljevanke. No, bojazen je odveč, saj so kanadski kovači delo opravili z odliko. Zato ljubiteljem vsemirskih oper že uvodoma polagam na dušo in denarnico, da je tretja inkarnacija čudovita zmes akcijske frpjske, pustolovščine in interaktivnega filma, v kateri znamenitega vesoljskega marinca še zadnjič pospremimo na kvest reševanja galaksije.

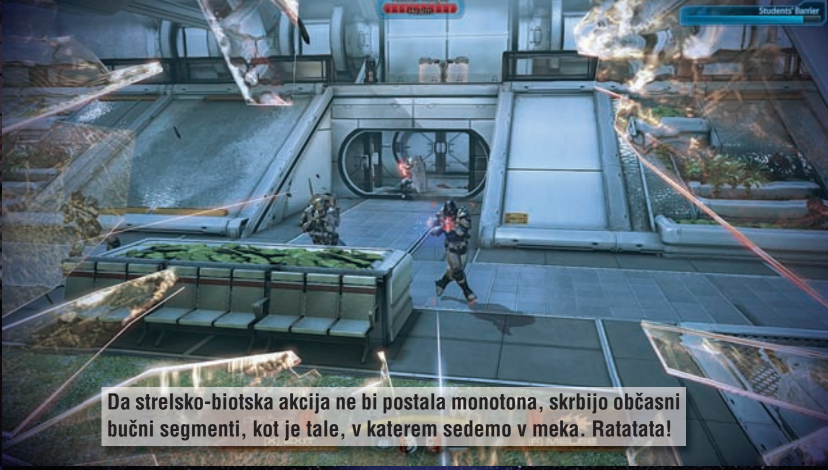
Inačica tri pika nič

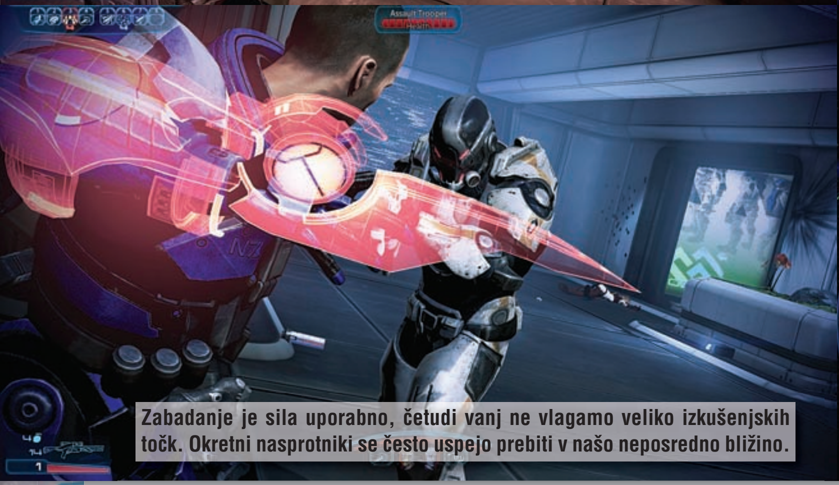
Tisto, kar nas kot intimne poznavalce enke in dvojke že v začetnih uricah prijetno preseneti, je, kako domača in obenem sveža izkušnja zna biti Mass Effect 3.

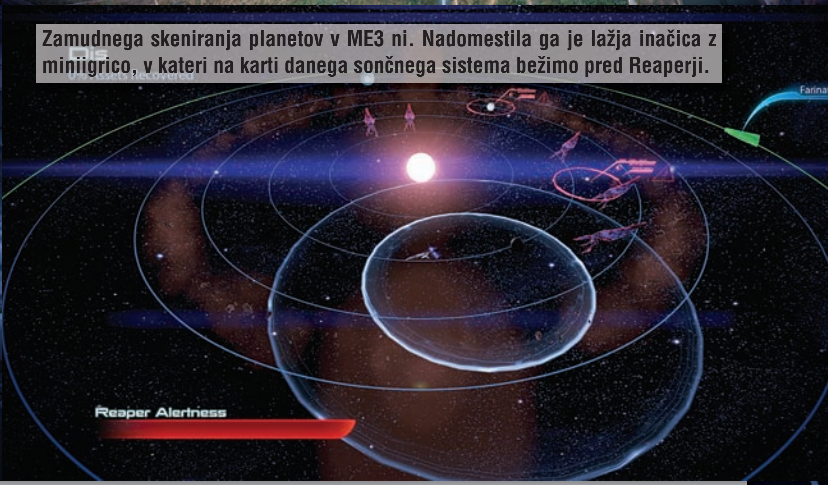

Umetna pamet sovragov je na višjih težavnostih zelo spodobna. Dobro znajo izkoriščati okoliške elemente ter se nam preudarno in nevarno približevati.


Mične viste, kot je tale iz uvodnega dela, ko se Reaperji prebijejo do Zemlje in začnejo z radostno destrukcijo, so že same po sebi vredne cene špila.


Pomagačema lahko tako kot v prejšnjih delih nakažemo, kje naj spustita sidro. Na normalni težavnostni stopnji za to največkrat nimamo prave potrebe.


Da strelsko-biotska akcija ne bi postala monotona, skrbijo občasni bučni segmenti, kot je tale, v katerem sedemo v meka. Ratatata!


Zabadanje je sila uporabno, četudi vanj ne vlagamo veliko izkušenjskih točk. Okretni nasprotniki se često uspejo prebiti v našo neposredno bližino.



Zamudnega skeniranja planetov v ME3 ni. Nadomestila ga je lažja inačica z miniigrico, v kateri na karti danega sončnega sistema bežimo pred Reaperji.

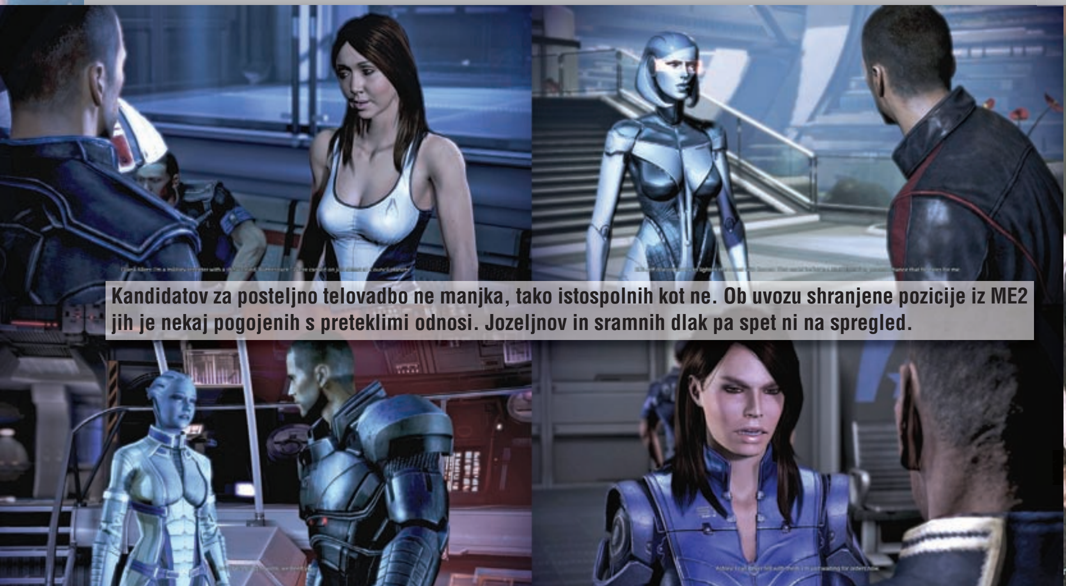
Snovalci po eni strani niso izumljali tople vode in so z veliko žlico jemali zlasti iz drugega dela (verzija za PC: J179, 88). Tam je bila poanta Shepardovega poslanstva iskanje kandidatov za samomorilsko odpravo, dočim se tu po planetarnih lokacijah, bazah, laboratorijih in drugih zastraženih oporiščih potepamo, da bi napaberkali čim več vojaških sredstev ter sestavne dele za izgradnjo Crucibla. To je za Reaperje domnevno usodno ancientno orožje, s katerim bomo tehnico moči prevesili na svojo stran in na samem koncu povečali možnosti za srečen izid poskusa osvoboditve okupirane Zemlje. V ta namen je v novi sekciji našega vesoljskega čolniča terminal, ki beleži odstotni napredek vojaške pripravljenosti. Merilnik pa se polni z vsako uspešno opravljeno zadačo, ne glede na njeno vrsto in štorijalno nujnost.

Notranjost prenovljenega Normandyja je kakopak znova tisto najožje socialno okolje, v katerem Shepard izmenjuje mnenja s soborci, kupuje in izboljšuje opremo, prebira sporočila, prejema napotke nadrejenih in se nenazadnje odloča, v katerem vrstnem redu se bo lotil na zemljevidu označenih misij. Proslavimo se bodisi kot moški ali ženska in igramo zgolj kot človek, kar glede na Mass Effectovo izročilo ni presenečenje. Enaka kot prej je tudi šesterica poklicnih smeri, kjer junaka usmerimo bolj proti strelski ali biotski (futurističnemu čaranju) oziroma tehnični specializaciji (energijski ščiti, onesposabljanje nasprotnikovih obrambnih mehanizmov). Masovna klasika, skratka.

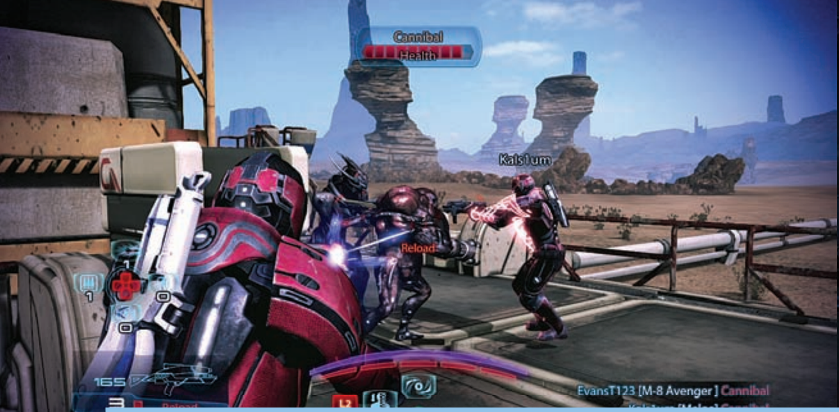
Sto in ena izkušnja

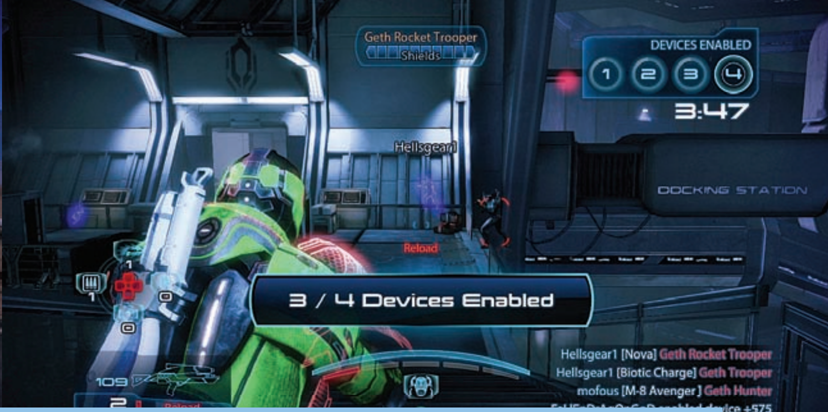
Mass Effect vse od rojstva slovi kot serija, v kateri izkušnji dveh igralcev nista nikoli povsem enaki. A snovalci so po tej plati tokrat presegli sami sebe, sploh kar se tiče zgodbovnih sprememb znotraj misij, ki se izvajajo na podlagi uvoza shranjenih položajev iz dvojke. Če smo v igrini preteklosti pokončali ali se usmilili pajkovske kraljice ... na planetu Virmire žrtvovali Ashley Williams ali Kaidana Alenka ... vročekrvnega Wrexa pustili pri življenju ali ga poslali rakom žvižgat ... se povaljali z Liaro, Mirando, Jackom ali Tali – vse to se prefinjeno odrazi v trojkini kopici filmsko zrežiranih sekvenc in razvejanih dialogih. Tu sta dodatna faktorja spremenljivosti moralno odločanje in postopanje. Našteto nas sčasoma pripelje do občutno različnih koncev, ki jih ne morejo prešteti prsti obeh dlani. Dasi je takih z bistvenimi razlikami kajpak manj.

Vse to je v odtenek manj dodelani obliki veljalo že za drugi del. V trojki pa je navdušujoče predvsem to, kako brezšivno povezana, logična, organska in odrasla – ne glede na um begajočo količino spremenljive (stranske) vsebine – izpade osrednja zgodba. Ta se na osnovnem pripovednem nivoju sicer še vedno ni naučila pravega cepljenja, a čez to se ne gre preveč pritoževati, saj je avtorjem fabulo na rahločuten in malodane čudežen način uspelo povezati z dogodki in osebami iz prejšnjih delov, dolpotegljivih vsebin ter celo uradnih romanov. (Zapostavljanje rdeče niti na račun osvetljevanja osebnih zgodovin Shepardovih kompanjonov je bila recimo ena od šibkih točk predhodnika.) Tako se v odpravi, kjer moramo pred napadom skrajnežev ubraniti študente biotičnega inštituta, srečamo s Kahlee Sanders iz bukev ... na nuklearno razdejani Tuchanki končno poiščemo rešitev (ali pač ne!) za kontraverzno neplodnost koleričnih Kroganov ... poskrbimo, da Aria T'Loak vnovič prevzame vajeti na postaji Omega ... ter se na štiri oči srečamo z zmuzljivim Illusive Manom, vodjo Cerberusa, ki ima spet nekaj za bregom. Še bi se našli pripetljaji, ki se po treh inkarnacijah naposled iztečejo, dostikrat na všečno katarzičen način. Med smehom, še raje pa med solzami, saj marsikateri priljubljeni lik ne preživi finalnega poglavja. Kdo bo umrl in kdo ne, je v veliki meri odvisno ravno od našega čustvenega izbiranja.


Kandidatov za posteljno telovadbo ne manjka, tako istospolnih kot ne. Ob uvozu shranjene pozicije iz ME2 jih je nekaj pogojenih s preteklimi odnosi. Jozeljnov in sramnih dlak pa spet ni na spregled.

Agresivni Krogani so vrsta, pri kateri imamo ob sprejemanju moralnih odločitev njim v prid od nekdaj največ pomislekov. Smrdljiv zadah ne pomaga.




Geth Rocket Trooper
Shields
DEVICES ENABLED
1
2
3
4
3:47
DOCKING STATION
Hellsgear1
Reload
3 / 4 Devices Enabled
109
Hellsgear1 [Nova] Geth Rocket Trooper
Hellsgear1 [Biotic Charge] Geth Trooper
mofous [M-8 Avenger] Geth Hunter

MASOVNA AFEKCIJA

Ob najavi, da bo trojka prvi Mass Effect, ki bo vključeval igranje po spletu, smo samoterski čistuni vihali nosove, češ, da bo šel Biowarov trud v tej smeri gotovo na račun zgodbovne kampanje. To se na srečo ni zgodilo, večigralstvo za štiri igralce, ki se zgleduje po načinu horde iz Gears of War 3, pa je presenetljivo spodobno. V njem se z gručo tovarišev zoperstavljaš vedno močnejšim valovom nasprotnikov, kar špil dopolnjuje s sprotnim zadajanjem drugotnih ciljev, kot sta aktivacija terminalov na različnih koncih karte in časovno pogojena ugonobitev posebej označenih sovragov. Slednja elementa sta skupaj z možnostjo oživljanja ranjenih pajdašev v največjem delu zaslužna za taktičnost ter potrebo po sodelovanju, dočim prizorišča pri tem ne igrajo bistvene vloge. Med šesterico stopenj, med katerimi najdeš tajni laboratorij, bazo na odprtem in reaktorsko sobo v tehnološkem kompleksu, včasih kar malce težko ločiš, saj se domala vse sestojijo iz labirinta pravokotnih ulic in ozkih hodnikov. Proti epskim prizoriščem iz štorijalnega dela nimajo za turianski burek.

Vojskovanje je malodane identično kot v puščavništvu, saj so ti na razpolago iste bojevniške klase. Nove biotične in druge sposobnosti ter sveža orožja se odklenejo, ko nabereš dovolj izkušenjskih točk ter dosežeš ustrezno visoko razvojno stopnjo izbranega lika. Prislužene XPje (ali pravi denar, če se ti mudi) moreš za nameček potrošiti v trgovini, kjer najdeš paketke z enkratnimi in trajnimi priboljški. No, najbolj posebna pritiklina protipušče je povezava z enoigralsko kampanjo. Z uspešnim opravljanjem grupnih misij se namreč nekoliko poveča vrednost militarističnih dobrin, ki jih v zgodbenem delu nabiraš širom galaksije. To pomeni, da boš imel v zadnjem delu špila, ko se bo odločalo o usodi Zemlje, na račun v multi vloženega truda več možnosti za pozitiven izid. Kul.

S kakim tekmovalnim modusom in malo bolj inteligentnim samodejnim parjenjem igralcev po rangu bi bilo skupinsko razpaljotkanje tolikanj boljše. Če bo zanimanje, ga bodo Biowarovci morda razširili z DLC-vsebino.

Galaktična odiseja

Vesoljsko blaženost poleg odlične zgodbe potencirajo raznolika akcijsko pogojena opravila in lokacije, o katerih je znova moč zapisati le najlepše. Grafični srčiki se ponekod resda poznajo leta in konzolastični izvor, toda z vidika futurističnega dizajna in čiste spektakularnosti je ME3 neoporečen. Z zamaknjenostjo Roya Battyja v končnem monologu Blade Runnerja bi lahko pripovedoval o 'lepotah' apokalipse na modrem planetu. Znanstveni bazi na Marsu, kjer srečamo in reklutiramo staro znanko. Kamniti luni Menae, kjer moramo na fronti poiskati pomembnega voditelja, medtem ko se čez vsemirsko obzorje razprostira goreči Palaven, domači planet ponosnih Turianov. Omenjeni Tuchanki, kjer se globoko v kavernah razmnožujejo stvori, ki smo jim v preteklosti ja zavdali, oštja. Komandovskemu spustu v srce plovila kovinskih Gethov, koder sklenemo zavezništvo s čudnim hibridnim bitjem. Ali pa o lepoti večne Citadele, urbane zibelke galaktičnih civilizacij, kamor nas zanese malo morje stranskih zadač. S tem, da ta in druga prizorišča obiščemo že v prvi polovici igre, medtem ko naj druge ključne lokacije raje ostanejo neznanka. Ampak, ja, vrnemo se seveda na Zemljo in madona, kako se nam med občudovanjem splošnega darmarja in spopadov gromozanskih vojaških plovil širijo zenice. Take Earth back, fuck yeah!

Po surovi bombastičnosti Mass Effect 3 – kot se za ključni del spodobi – prednjači pred dvojko. Res pa je, da po površni analizi tretjeosebnega bojevanja, ki temelji na kolikor-toliko taktičnem napadanju iz varstva okoliških elementov, tega ne bi sklepali. Srž namreč ostaja star: vesoljske zalege se odkrižujemo s streljanjem in / ali rabo coprnij prihodnosti, kot je warp, ki nasprotnike pošlje v zrak ter jih izpostavi toči ognjene, ledene in drugih vrst streliva. Tako kot prej lahko v boj povabimo največ dva pomagača, ki sta večidel samozadostna, a si pustita ukazovati, pri čemer pride prav tipka za strateški premor. Res je le, da občasno še vedno rada malce zablodita po svoje. Sorodnost z ME2 je po eni strani odbijajoča in pri nekaterih stvareh bi se snovalci lahko bolj potrudili. Shepard se včasih zelo nerad odlepi od sten, stebrov in drugih neživih predmetov, kjer išče zavetje. Pri novem napadu iz neposredne bližine, ki ga sproži tiščanje namenskega gumba, pa je težava preblizu postavljena kamera.

A novosti in popravkov je dovolj, da se tepežkanja zlepa ne naveličamo. En del zaslug pri tem nosijo številni sveži nasprotniki, za katere moramo v našem arzenalu poiskati primeren strup. Soldati z velikimi izgrednimi ščiti se zdijo nesmrtni le, dokler jim ne spustimo biotičnega sunka. Centurioni pa v oblaku dima postanejo vidni, čim pokalico opremimo z ustrezno modifikacijo. Tu so dalje inženirji, ki po bojišču postavljajo nadležne avtomatične strojnice, viteški maraudérji, ki oživljajo mutantske podložnike, phantomi s katanami, nemesisi s snajpami, zombijski huski, ki brezglavo jurišajo v našo smer in katerih objema se odkrižamo z udihanjem po namenskem knofu, ter grozljivi bansheeji, ob katerih te prime, da bi preprosto zbežal. Kul je tudi, da ima ME3 več pedantno oblikovanih arenskih bojnih prizorišč, kjer je pomembno, da se kar najhitreje premaknemo na najvišji nivo in si s tem olajšamo izživljanje nad grdavsi na nižjih točkah. Skratka, akcija je še en element, ki je v primerjavi s predhodnikom napredoval.

Rojstvo nove zvezde

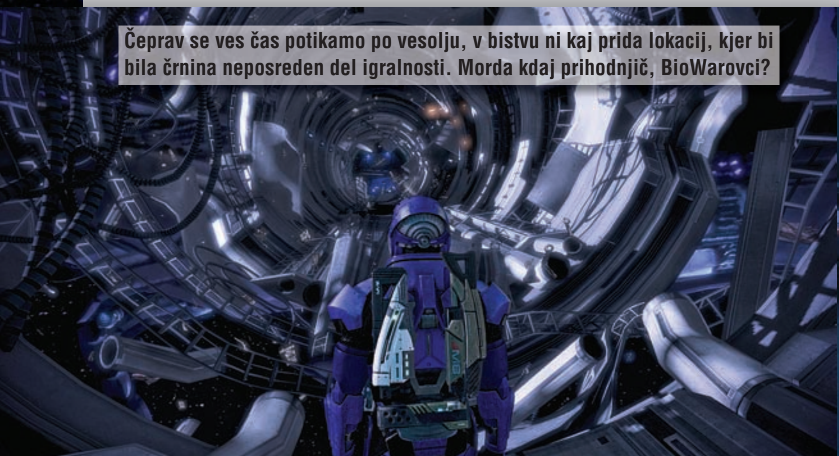
Če bi hotel izpasti star prdec, bi lahko tretjemu delu očital dosti manjših nevšečnosti. Med novimi podpornimi liki me recimo nista navdušila EDI, virtualna inteligenca Normandyja, ki se v hudem preobratu utelesi, ter generični marinec James Vega. Zavihek dnevnika, kjer so nanizani cilji misij, je uporaben bolj za prvo silo, in ničesar hudo laskavega ni moč zapisati o surovem pustolovskem delu Shepardovega odposlanstva, saj v glavnem spet zgolj izprašujemo prebivalce, prevažamo predmete in obiskujemo zabeležene kraje.

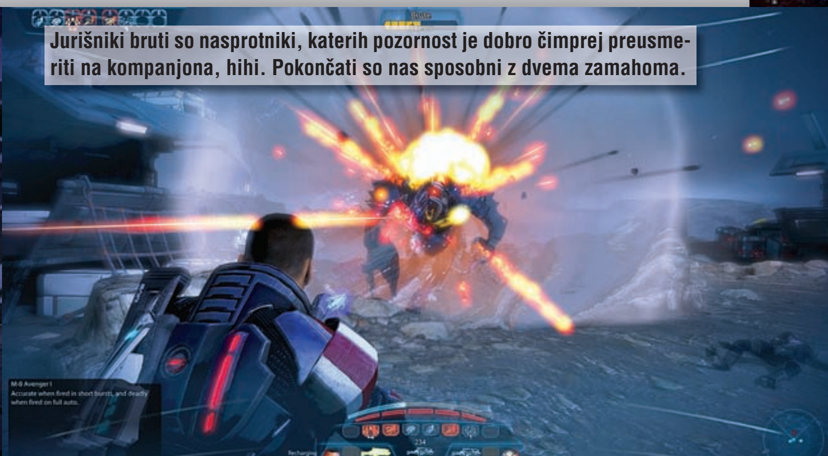
A če bi se obesil na detajle, bi Mass Effectu 3 storil krivico, saj gre za šolski primer naslova, kjer je celota večja od vsote delov. Bolj spektakularnega in čustvenega finalnega poglavja, ki za razliko od številnih drugih igralskih 'zadnjih dejanj' popolnoma zadovoljujoče zaključi tridelno galaktično fabulo, si skorajda ni bilo moč predstavljati. Tu počiva (ali pač?!) John Shepard, rešitelj znanega vesolja.

Kozmonavt Case še zadnjič obračuna z domišljavimi alieni. Kri in solze tečejo v potokih.

90 **eksplozivna zmes akcije in igranja vlog ✓ fenomenalne lokacije ✓ čustveno nabita zgodba ✓ moralno odločanje s posledicami ✓ veliko koncev ✓ spodoben multiplayer ✓ pustolovsko 'le' solidna ✖ komajda uporaben dnevnik ✖ razne malenkosti ✖**

BioWare / Electronic Arts


Čeprav se ves čas potikamo po vesolju, v bistvu ni kaj prida lokacij, kjer bi bila črnina neposreden del igralnosti. Morda kdaj prihodnjič, BioWarovci?


Jurišniki bruti so nasprotniki, katerih pozornost je dobro čimprej preusmeriti na kompanjona, hihi. Pokončati so nas sposobni z dvema zamahoma.

Najbolj brana
družinska revija
za zdravo
življenje

Izhaja že
33 let
vsakega
prvega
v mesecu

Tema meseca: Seneni nahod
ZDRAVJE
marec 2012
Ne razburjajte prebavil
Spolni hormoni od pubertete do menopavze
Dan se začne s kavo
Slovenija, dežela vaških vodovodov
Laserski žarki, ki lahko rešijo vid
Intervju z Darinko Klemenc, prvo med slovenskimi medicinskimi sestrami
Klub mama: Da bi mehurček ponoči spal

V novi številki si preberite:

- Laserski žarki lahko rešijo vid
- Najbolj si lahko pomagamo sami
- Da bi mehurček ponoči spal
- Dan se začne s kavo
- Nordijska hoja
- Čiščenje jeter in ledvic

Naročnine:
059 08 99 30

Bonecraft

4 *FebotuLordu ne zmanjka prasic,*
vse so njegove, le odprl je šlic.

D-Dub Software

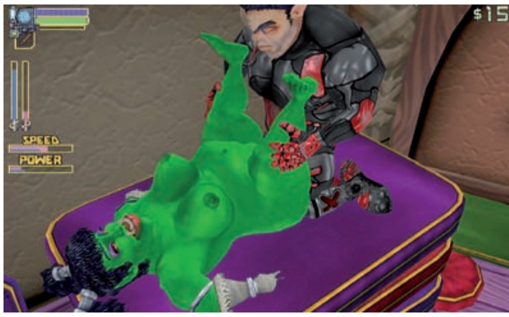
(Besedilo dotično odsvetvam ti brat,
če lulčka al lulko samo maš za scat,
zakajti izrazje je precej seksualno,
oralno, koitalno, takisto analno.
In nikakor ne v smislu spolnovzgojnem,
pač pa bolj v takem razvratno popolnem.)

Bonetown še pomnim, kako bi ga ne,
edini med špili, kjer fukal sem le.
Okoli hodeč kot kakšen čefur
ga rinil sem v pizde debelih babur.
So droge mi dale posebnih moči,
da tipom razdelil sem šamar al tri.
S tem sem si večal kosmate gonade,
vse lepše lovače so dale mi rade.
Vmes sem opravljal naloge res gnile,
so stalno težile mi neke gorile.
Nič ni pomagal, da nabijal sem v rit,
kljub seksu vse skupaj bil je en šit.

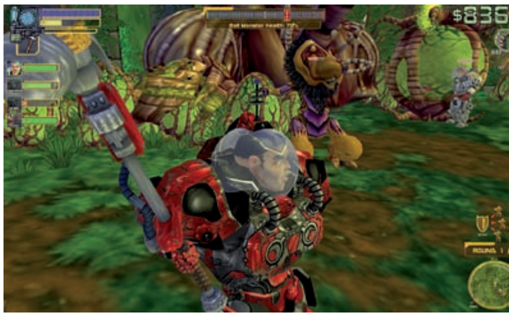
Vseeno grozota se zdaj nadaljuje,
novega gnoja Bonecraft nasuje.
V drugo se jebež seli v vesolje,
kjer fuka se, strelja in tepe in kolje.
Kao na Blizzard je špil parodija,
vendar ponovno je slaba kupčija.
Glavni kurbir je to pot marinec,
puška v rokah, med stegni pa klinec.
Vtakne ga v vsako, ki leze in ščije,
nit enkrat si tiča po rabi ne umije.
Se zruši model na en čuden planet,
z željo le eno: v vilinko ga vdet.
Problem pa so orki, ti kurci zeleni,
streljat jih moram, če ne, je po meni.
Še s pipcem in ognjem jim moram zavdati,
pri čemer v pomoč so mi trije soldati.
Ko duhamorno grem cilju nasproti,
brez cepljenj sledim začrtani poti,
saj fuk ni svoboden kot prejšnji je bil,
iz stopenj sestavljen tale je špil.
Ponavlja se vse, naveličan sem ravsa,
itak vrti se vse okol kavsa.
A preden skardanim vilinsko kraljico,
olajšam si jajčka še v orčjo prasico.
Babja grdoba je taka kot Šrek,
pička smrdi ji pa huje kot drek.
Podobna je v bistvu princesi Fioni,
mižim, ko ji guncam zeleni meloni.

Beden zaplet ma ta fukatura,
ki manj je privlačna od ritnega tura.
Izdelek docela je driske karjola,
zaničen je videz, švoh je kontrola.
Kot vidiš, zadeva je tretjeosebna,
malo je notri, zvečine podnebna.
Zabava je nična, le knofodrk,
igralnost se igralcu roga v brk.
Streljam in fukam brez ene ideje,
najbolj od vsega me cena pogreje,
saj štir desetake hočjo za skret,
ki vreden ni niti piškavcev pet.

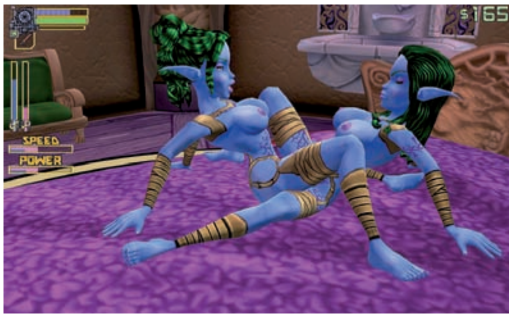
“Kaj pa jebačina, ti je vsaj stal?”
Ko bi mi le, bi užival vsaj mal!
Lajdre droidne, vijolčne in modre
in take, k majo pizdo na kodre,
ko tipček v oklepu jih zadnjično žge
ne mene ne tebe to vzburja baš ne.


SPEED
POWER
$15

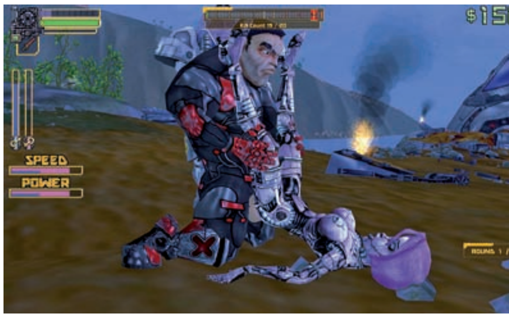
**Na mastni blazini se je Fiona gonila,
vložili marinci so ji spolovila.
Je bel močefit, rudeča pa kri,
še dobro, da cipa luknje ma tri.**



**Pizdolizec zobat je končen sovrag,
beden je stvor in čisto brez dlak.
S puško al bombo ga dvakrat ubijem,
zmagoslavno nato se nanj še poščijem.**


SPEED
POWER
$165

**Zeleni so orki in modri vilinci,
oklepe mogočne imajo marinci.
A ti elementi so nikakve vabe,
na netu poišči si brž nage babe.**


SPEED
POWER
$15

**Za družbo takrat, ko okol ni mesa,
robotka me spremlja, potrebna je vsa.
Kovinsko ma špiljo in skoz si jo rajca,
hoče, da vanjo zatlačim še jajca.**

PRIŠLO JE IZ PETDESETIH!!!

Sneti na rovaš Unstoppable Gorga odrajža na minivedežni slikosučni potep v petdeseta leta minulega stoletja, ko so bili ameriški znanstvenofantastični filmi tako ceneni, da bi s tisočimi komajda kupil gram dobrega okusa.

Se spomniš, kam se je s časoplovnim deloreanom preselil Marty McFly v filmu Nazaj v prihodnost? Znašel se je v letu 1955, ko je Ronald Reagan še nastopal v kinih, ko so bile punce spodobne in so se začenjali čutiti tresljaji vesoljske dirke med ZDA ter Sovjetsko zvezo. Medtem ko je znanost preračunavala, je znanstvena fantastika sicer že letela na krilih domišljije. A številni njeni ustvarjalci so štancali zgolj enostavne prispodobe tedanjega časa. V Ameriki je bilo to obdobje hladne vojne, kar se je odrazilo v zgodbah o vandranju po brezmejni črnini, ki je pretežno skrivala same grožnje. Tudi zato, ker so bili odjemalci ZFja zvečine mladi, ti pa hočejo vznemirjenje, pustolovščine, obračune ter junaštvo. Zemljo so zato po tekočem traku napadala bitja iz vesolja ali mutantske pošasti oziroma so se raziskovalci medzvezdnega Divjega zahoda znašli v škripcih. Skalpirali so jih protonski indijanci.

A oni to resno?!

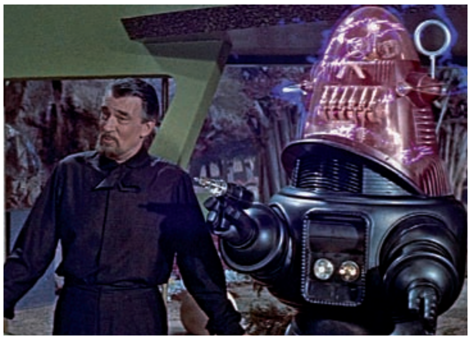
V kinih je bilo brž jasno, kako izkrivljeno Američani vidijo tuje kulture in kako se jih bojijo. Narod je deloval trd, enoten in pogumen, toda filmi so usmerjali luč na travme v zaodrju. Združene države so se tresle pred izdajalci v lastnih vrstah (Invasion of the Body Snatchers, kjer ejlieni nadomeščajo državljane z brezčutnimi kloni), sodobno tehnologijo (Them!, kjer jedrsko sevanje spremeni mravlje v gromozanske ljudožerke in je osnova amigine uspešnice It Came from the Desert), vojaškimi napadi (Earth vs. Flying Saucers – je treba razlagati?) ter razpuščeno žensko seksualnostjo (Fire Maidens from Outer Space, kjer dečve hipijevsko poplesavajo po templju). Včasih so se mutacije živali zgodile iz drugačnih vzrokov, toda posledice so bile enako zlohotne. Ljudi so parale pijavke (Attack of Giant Leeches), humanoidni zobatci (Creature from the Black Lagoon), pajki (Earth vs. The Spider), dinozavri (The Beast from 20,000 Fathoms) in celo vragi (The Hideous Sun Demon).

Vsi ZFji iz petdesetih kajpak niso tako idejno preprosti, saj ravno ta dekada velja za začetek modernega znanstvenofantastičnega filma. Niti niso nujno izvedbeno obupni, kajti profesionalno narejeni so se do neke mere uprli zobu časa. Vredno je videti Vojno svetov po kultnem romanu H. G. Wellsa, Vernovih 20.000 milj pod morjem, Tatove teles in moteči Strange World of Planet X. Takisto ne gre prezreti The Day the Earth Stood Still, kjer so pravi zlobci nevedni Zemljani in je boljši od rimejka s Keanujem, Destination Moon (Odiseja 2001 tistega časa), The Thing from Another World (temelj za Carpenterjev Stvor), The Incredible Shrinking Man (možak se krči zaradi radioaktivnosti) in Forbidden Planet, čigar specialni efekti so stali pol državnega proračuna.

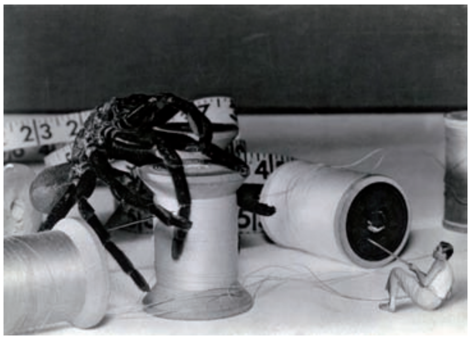
Toda biserčki so zasuti pod tonami smetja C-kvalitete. Kalup veli, da pogumni beli ameriški moški sami ali v okviru čezlužnih oboroženih sil z novo tehnologijo rešujejo svet ter kričeče babnice. (So Transformerji in Dan neodvisnosti kaj drugačni? Mogoče so prekriti z dvajset dek manj sira, ampak tam-tam.) Trailerji pa nas z ogromnimi črkami in moškim baritonom v offu opozarjajo, da smo tik pred hudo uro. Svoj delež smrdljivosti prispevajo leseni igralci, obupni dialogi in prozorno domoljubje, največ pa ga odpade na posebne učinke. Cenejši izdelki imajo kupe malih vesoljskih ladjic na (vidnih) vrvicah, planetov iz striroporja, ljudi v gumijastih oblekah in z insektoidnimi maskami, ki naj bi bili grozni, poležavajočih gospodičen v nevarnosti ... Unstoppable Gorg odlično zajame tega duha in da se avtorji zafrkavajo, misliš le, dokler si na TiTubi ne ogledaš par umotvorov iz petdesetih, ki jih gor najdeš sceloma. Tiste boljše pa so že poizdali na domačih ploščkih.

Vprašanje na mestu

Marsikak ZF-film iz petdesetih se nam upravičeno zdi smešen. Ampak le zato, ker je tehnologija tako napredovala. Zato se velja vprašati: bodo generacijam čez toliko let enako smešni današnji tožanrski filmi? Še zlasti pa sedanje igre? Tudi one dostikrat jemljejo na muho najstniško občinstvo, tudi one so vsebinsko marsikdaj res butaste, poligonska grafika pa zna biti čez desetletja enako primitivna kot zdaj črnobel film. Bom vprašal McFlya, ko ga kaj vidim.

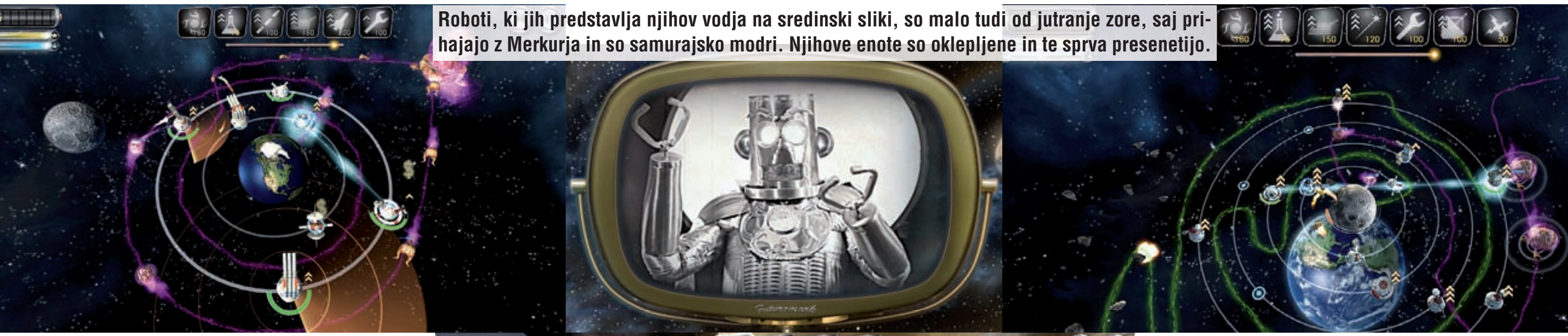


To ni Plan 9 from Outer Space (1959), ki velja za najslabši film evar, temveč Forbidden Planet. Kolonija na tujskem planetu skriva strašno tajno ...



The Incredible Shrinking Man iz 1957 pokaže, kako sodobna znanost iz človeka naredi pokveko, ozdraviti ga pak ne zna. Alegorično, metaforično.

Dobra stara Vojna svetov iz 1953 je tehnično kajpak svetlobna leta za novo inačico s Cruisom. A manko spoliranosti še pripomore k srhu.



Roboti, ki jih predstavlja njihov vodja na sredinski sliki, so malo tudi od jutranje zore, saj prihajajo z Merkurja in so samurajsko modri. Njihove enote so oklepljene in te sprva presenetijo.

Unstoppable Gorg

Prav nam je, ljudem, ko nočemo nehati s stikanjem izven rodne grude. Kajti ko se resneje odlepimo od Sončevega sistema, onkraj Neptuna odkrijemo Planet X z inteligentnimi bitji. Imajo žuželčje oči, slabo kožo, odpor do 'ostudnih sesalcev' in huda orožja. Miroljubnih pogovorov ni in v vlogi poveljnika Atoma je treba v tem neodvisniškem tower defensu ubraniti Zemljo pred Gorgi ter dvojimi njihovimi kompanjoni – mašinami z Merkurja in možgankoti, ki jim načeluje telepatska diva. Ne škodi niti, da boš rešil prsato bodočo ženo Arielle, ki so jo prišleki po tradiciji ugrabili. Če si namreč alien in ne ukradeš vsaj ene zemeljske samice, doma ne dobiš nujne zdravstvene oskrbe.

"Prišli so iz ONKRAJA!!!"

Ne sprašuj, kako so se do Arielle dokopali, ker bi to pomenilo iskanje logike. To pa bi bilo preveč za hecno štorijico, ki se spogleduje s C-kvalitetno znanstveno fantastiko iz petdesetih let minulega stoletja. Parodira ne ničesar, ampak morda je finta ravno v tem.

Razmišljaj v tej smeri, ko se boš naslajal ob čudovito cenenih, sirastih (iz angleškega 'cheesy' – poceni, kičasto, melodramatično) vmesnih filmčkih. So črnobeli in avtorji Futuremark so vanje vrgli kup vneme. Avtentično kričavi napisi, možat napovedovalec, pohotna telepatka, samurajski robot, ladje iz staniol papirja in, nenavsezadnje, konec kampanje, ki pohabi vsako misel na to, da avtorji niso ultimativni ljubitelji tiste dobe. Obenem finale pripravi podlago za dolpotegljive razširitve, s katerimi bodo Futuremark bržda zaslužili več kot s poceni osnovno igro, ki na Steamu velja deset evrov.

"Vi, smrdeči ČRVI z Zemlje!"

Filmčki so element, ki ni značilen za ta cenovni rang. Unstoppable Gorg pa ima še en adut – izvirnost. Osnova je sicer klasična, se pravi postavljanje stolpičev iz ptičje perspektive na vnaprej določena mesta v krožnih orbitah, od koder samodejno nažigajo po sovražnikih. Ti prihajajo iz mamaladij, parkiranih ob strani, in napredujejo po označenih poteh. Če preveč tečnobam uspe priti do planeta ali plovila na sredini, ga uničijo in se za uspeh obrišeš pod nosom.

***Sneti** si ne želi srečati vesoljcev. Samodejno bi začel streljati po njih. (To je besedna igra!)*

78 **dinamično, za TD netipično igranje ✓ okusno siraste vmesne sekvence ✓ težavnost je razlog za vnovično igranje ✓ nizka cena ✓ premalo globine ✖ preveč se ponavlja ✖**

Futuremark

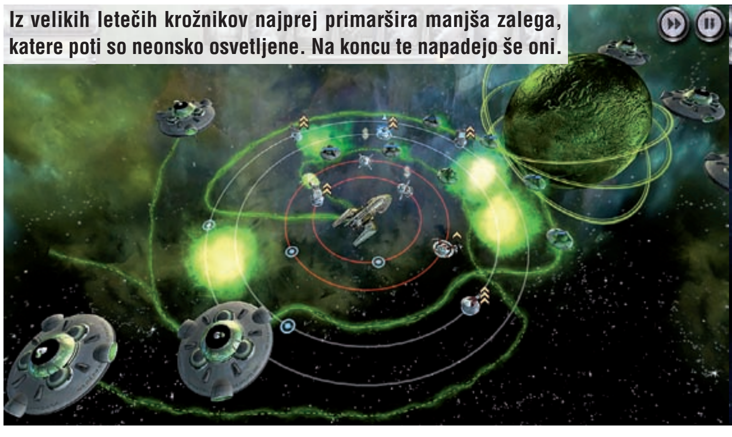
A špil ima zanimivo finto: stolpiči niso zaklenjeni na kraj, kamor jih postaviš, saj lahko orbite sučeš in s tem premeščaš stolpe. To počneš z držanjem levega gumba na miški in njenim drsenjem, s čimer aktivno loviš nezemljane, namesto da bi zgolj gledal in čakal, kot se v TDjih rado dogaja. Za nameček lahko s preslednico pohitriš čas, kar ti brž preide v kri.

Sukanje doprinese k akcijskemu občutku, kakor tudi, da si prisiljen towerje nadgrajevati, popravljati, prodajati in graditi nove. Še vedno pa moraš razmišljati taktično. Gorgi ti namreč urno prebijejo obrambne linije, če točno ne predvidiš, kje bodo imeli stolpiči maksimalen učinek. Na izbiro jih je dosti vrst, od generatorjev denarja prek strojničnih gnezd in topov do lanserjev raket, povezljivih žarkov, popravljalnih sond, ščitov in nuklearnih bomb. Toda v stopnjo jih lahko s sabo vzameš le omejeno število in določiti moraš, do kakšne mere boš posameznega nadgradil. Njihovi dometi niso veliki in ko orbito zasukaš, da poravnaš stolpič z enimi sovražniki, oni na njenem drugem koncu morebiti ne bo počel ničesar, dočim se morejo proti tebi istočasno napotiti celo tri barabinske linije. Obremeni te že najnižja težavnost, posebej če si neizkušen, normalna kaznuje večino površnosti, preostali pa sta na kasnejših nivojih mazohizem. Nadzornih točk ali snemanja pozicije ni nikjer.

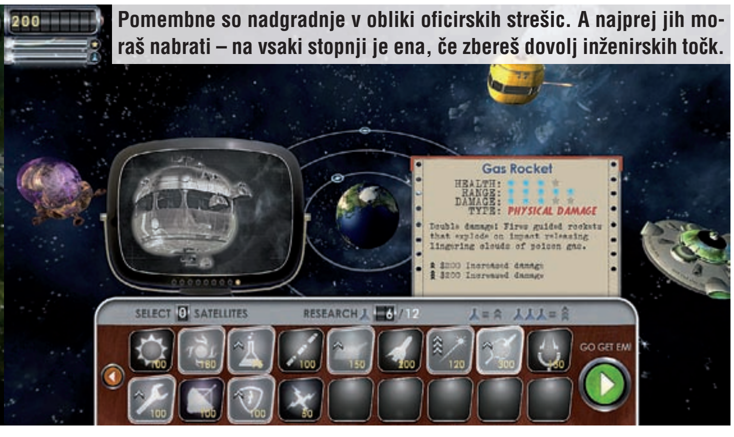
A po drugi strani drži, da je zahtevnost zadosten razlog za ponovno igranje, saj taktike, ki so vžgale na nižji težavnosti, na višji ne primejo več. Stopnje so v bistvu nekajminutne miselne uganke, za katere moraš najti rešitev. Kdor rad igre da skozi enkrat in nanje pozabi, bo imel od Gorgov le par ur kampanje – občutno manj kot oni, ki se rad znova posveča podrobnostim in se ubada z dodatnimi modusi. Taka sta izzivalni, ki vsak nivo predstavi v predrugačeni, še težji obliki, kar dejansko je vredno preigranja, in točkovalni, ki nadte spušča vedno bolj divje valove sitnob. Žal nima spletnih lestvic in tečno je vedno znova iti od zaspanega začetka.

"Pridi k MENI!!!"

Kljub hvaljenju neobičajne zasnove, ki so si jo Futuremark dobro izmislili, je globine žal premalo, saj je večina sovražnikov občutljiva na levji delež orožij, medtem ko se nivoji preveč ponavljajo. Šele v drugi polovici kampanje naletiš na prgišče alternativnih prijemov, kot so orbite, ki jih ne moreš vrteti. Drugače pa gre za posel kot običajno – naredi prinašalnike denarja, cvri s šibkejšimi stolpi, nadgradi, postavi močnejše, menjavaj. A vendarle že temelj vsebuje spodobno količino razgibanosti in poskrbi za doživetje, ki je pohvalno drugačno od večine tower defensev. Gmajna Planeta X, pazi se!



Iz velikih letečih krožnikov najprej primaršira manjša zalega, katere poti so neonsko osvetljene. Na koncu te napadejo še oni.



Pomembne so nadgradnje v obliki oficirskih strešic. A najprej jih moraš nabrati – na vsaki stopnji je ena, če zbereš dovolj inženirskih točk.

Gas Rocket

HEALTH:
RANGE:
DAMAGE:
TYPE: PHYSICAL DAMAGE

Double damage! Fires guided rockets that explode on impact releasing lingering clouds of poison gas.

$200 Increased damage
$200 Increased damage

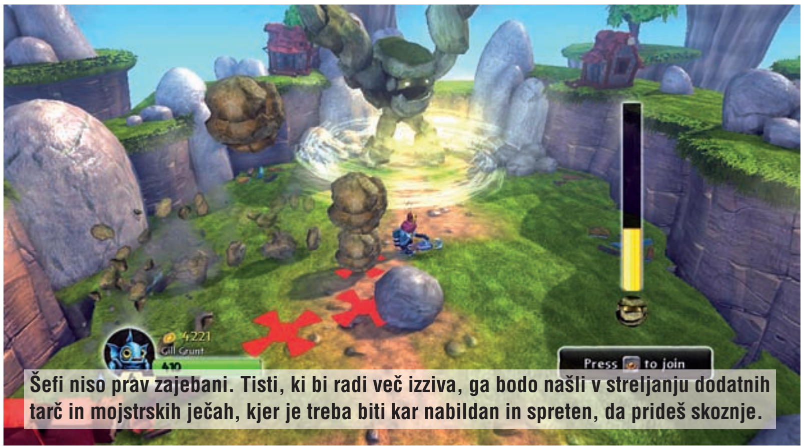
Skylanders: Spyro's Adventure

Vprašanje je bistveno za razumevanje Skylanderjev: kaj naredi dobro otroško oziroma mladinsko igro? Gotovo ne tisto, na kar običajno gledamo pri špilih za velike, se pravi različne težavnosti (ker so za levji delež mulčadi višje odveč), globina (ker je večina ne bo dojela) in tehnološka naprednost (ker jo bo malokdo opazil), marveč svojstveni elementi. Prvič: ciljno občinstvo mora hitro dojeti, kako igranje poteka, nakar mu je treba sproti streči z novostmi, da se ne naveliča. Drugič: stalno se mora nekaj dogajati. Tretjič: treba je zbirati stvari, otroci imajo to neznansko radi. In četrtič: pisanost ter risankavost sta terna.

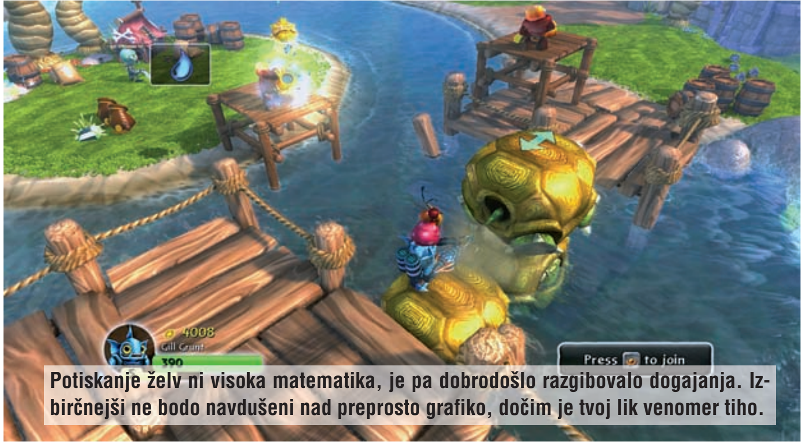
Najbolj idealno je, če je igra izdelana tako spretno, da je všečna mladim in v izziv odraslim. V tem se recimo odlikuje Nintendo. A takoj naslednja najboljša stvar je špil, ki ve, da streže mlajšim, in je na to ponosen. Take so Legove licenčnice (Lego Star Wars, Lego Indiana Jones, Lego Harry Potter ...) in tak je Skylanders: Spyro's Adventure.

V magični portal z njimi!

Ime znanega zmajčka Spyra ti morebiti daje misliti, da gre za ploščadno igro, vendar se izdelek razlikuje od prejšnjih odprav. Spyro ni več glavni junak, marveč eden od legendarnih živalskih varuhov, ki bdijo nad pravljičnim svetom. Ko tega ogrozi smešni, gargamelasto zmedeni nepridiprav Kaos, ga gredo luštkani pošastki reševat. Tega ne počno s pričakovanim skakanjem po nasprotniških beticah, temveč v lahkotnem akcijskem igranju vlog vrste hodi- naprej-in-sekljaj. Spomni na Baldur's Gate: Dark Alliance, X-Men: Alliance in Sacred ter je ovito v deško štorijico iz ameriških sobotnih risank. Ni dojenčkasta kot Nodi, ni pa tudi resnejša, kakršen je Yu-Gi-Oh. Zaradi prikupno nerodnih likov, kot so napol slep krt, ki se na smrt boji ovac, vase zaverovan rakun in odbita vila, v katere govorici je slišati angreščino, bi bili kar prava primerjava Pokemoni, le da brez japonskosti. Nič bliskanja specialnih udarcev in dretja z velikimi črkami, namesto tega sta na sporedu postavanje po rajskem vrtu in nedolžne besedne igre, ki na obraz privabijo sproščen smehljaj.

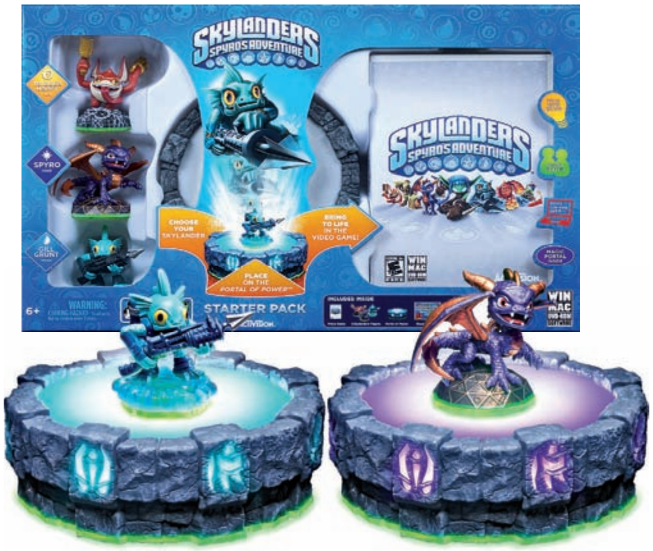


Šefi niso prav zajebani. Tisti, ki bi radi več izziva, ga bodo našli v streljanju dodatnih tarč in mojstrskih ječah, kjer je treba biti kar nabildan in spreten, da prideš skoznje.

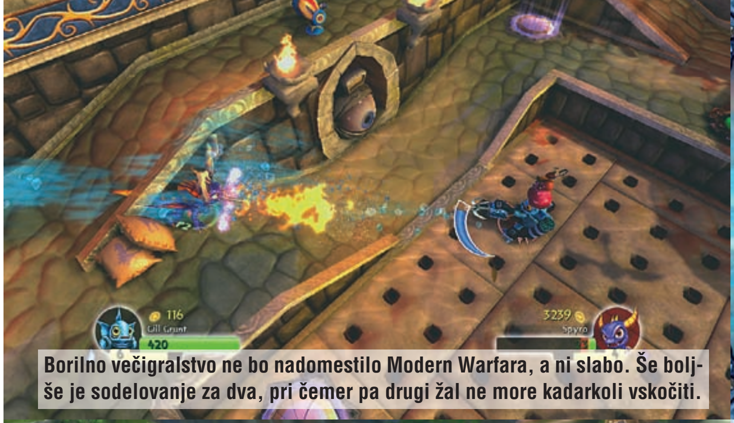


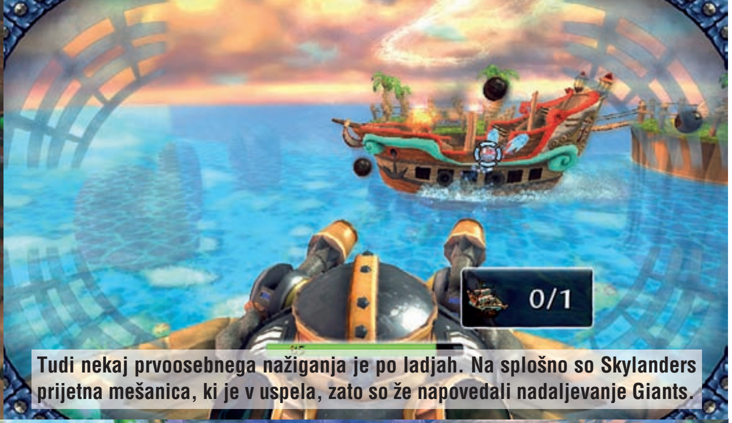
Potiskanje želv ni visoka matematika, je pa dobrodošlo razgibovalo dogajanja. Izbirčnejši ne bodo navdušeni nad preprosto grafiko, dočim je tvoj lik venomer tiho.

Dvomim, da se bo naraščaj takole idilično igral, saj poznam otroke. Vse bo nemudoma razmetano in figurice bodo visele z lestencev ter nafrfuljenih ženskih frizur. A imeli se bodo fino!



V paketu, ki pri nas stane 60 EUR v izvedenki za PC in 70 za PS3, dobiš igro, tri figurice in podstavek 15 centimetrov premera ter 5 višine. Ta je v PCjevi in xboxovi inačici ožičen, v onih za PS3 in wii ne, v vseh pa igračke prepozna zaradi čipov RFID.


Borilno večigralstvo ne bo nadomestilo Modern Warfara, a ni slabo. Še boljše je sodelovanje za dva, pri čemer pa drugi žal ne more kadarkoli vskočiti.


Tudi nekaj prvoosebnega nažiganja je po ladjah. Na splošno so Skylanders prijetna mešanica, ki je v uspela, zato so že napovedali nadaljevanje Giants.

Trigger Happy je fajn lik, s katerim verjetno igra Quentin Tarantino. Sem pa ziher, da bodo nekateri kmalu kupili dodatne kipce za 10 EUR po komadu.

Ker je merjenje samodejno in določena orožja, kot je Gillov curek, pokrijejo veliko območje, se boljšim igralcem ne bo treba dolgo zafrkavati s sovragi.

Pokemonsko pa je še nekaj drugega – zbiranje. S tem je povezana največja inovacija tega izdelka in razlog, zakaj ga nisi našel na torrentih: živo osvetljena plastična ploščad, ki ji pravijo portal. Na računalnik jo priključiš z USB-kablom, nakar nanjo postaviš figurico monstrumčiča, s katerim bi rad igral, in le-ta se pojavi v igri. V velikem začetnem paketu dobiš DVD, ploščad in tri like: zmajčka Spyra, ribaka Gill Grunta in hitrostrelno žverco Trigger Happyja. Ko igračko vzameš s podstavka, Spyro's Adventure preskoči na ločen zaslon, kjer čaka, dokler nanjo ne postaviš druge. Nato se po par sekundah včitavanja ob svetlobnih efektih in vu-vušššš-kabum zvokih znajdeš tam, kjer si bil, le da odtihmal nadzoruješ tistega Skylanderja, ki si ga zadegal na portal.

Kak cinik bo ziher rekel "Dej pejt v vrtec, Sneti, a to je kaj posebnega?!" Tudi jaz sem malo sumljivo gledal, ko sem menjavo izvedel prvič. A kmalu mi je kri planila v že dodobra sklerozno žilico, ki ne čisla le virtualnega, marveč otipljivo igranje. Po eni strani zaradi samega polaganja plastičnih živalic na piedestal, česar v dvajsetletni karieri, v kateri sem izkusil vse mogoče, dejansko še nisem počel. Vsa čast tistim, ki so si sistem izmislili (pisca scenarija sta prej sodelovala pri Svetu igrač!), in založniku, ki je imel jajca, da se je vrgel v strošek. Po drugi pa zato, ker so modelčki kakovostni, zdržljivi in tako lepi, da jih imaš komot na polici kot okras ali zbirateljski ponos. Za nameček je Spyro's Adventure fantastično darilo nadebudnemu mladincu ali zagretemu kolekcionarju. Na polici pač ne smejo biti le podobice Vojne zvezd in specialne edicije rumenkastih gat japonskih srednješolk, a ne, Raveer.

Vsaka beštijica pripada enemu od osmih D&Djskih elementov: zraku, življenju, vstalosti od mrtvih, vodi, magiji, zemlji, ognju ali tehnologiji. Štartna trojka je magično-vodno-tehnološka, ostale figurice moraš dokupiti. To storiš v paketih po tri za trideset evrov ali posamič za deset apoenov. Za možnost stoodstotnega končanja igre potrebuješ še ostalih pet elementov, kar pomeni 50 evrov, za kompletiranje zbirke pa boš pljunil dosti več, saj je kipcev nad trideset. No, to je vidik za zagreteže. Skylanderje je moč brez težav igrati in končati s temeljno trojico, nedostopna ostanejo le določena vrata, za katerimi je na manjših delih stopenj roba v obliki pokrival, ki te okrepijo, in neobveznih zakladov.

Ga ni miru

Figurice gor ali dol, na vsak način je Spyrova avantura enostavnejši, a prikupen primerek akcijskega frpja. Z izbranim likom v osrednjem sučišču (hubu) zapored odhajaš na naloge, ki te iz nagnjenega ptičjega pogleda vodijo v tematsko različne dele sanjskega sveta: vulkanskega, morskega, podzemnega, grajskega, gozdnega. Po njih se svaljkajo klišejski nasprotniki, ki najbolj burijo domišljijo enajstletnikov – temni vilinci, čarovniška zalega, okostnjaki, pirati, leteče ladje in slično. Skoznje se prebijaš z ekspresnim pritiskanjem gumbov za dva napada, ki se razlikujeta od lika do lika. Spyro ima ognjeno kroglo in zaletavanje s plamenečimi rogovi, Gill curek vode in harpuno, Trigger strele iz para pištol ter izvrg kovinske kocke. Dokupljivi liki parajo s strelami, dvigajo zemljo in slično. S pobijanjem sovragov herojčki dobivajo izkušnje in se samodejno krepijo. V zameno za nabrane dragotine, ki letijo iz razbitih reči in najdenih skrinj, pa si nadgradijo orožja in poteze. Gill tako dobi močnejšo harpuno, ki se hitreje napolni in postane trojna, ter se nauči leteti. Dogajanje stalno spremlja zgodba, ki se ne razvije v nikakršno literarno mojstrovino, a poskočno daje nove lokacije in stranske like ter polni sučišče z novimi objekti.

Globine v nekrvavem klanju, polnem bliskanja, res ni kaj dosti. Jemanje na muho je samodejno in še največ, kar moraš storiti, je, da ob večjih hordah sovražničkov ne siliš z glavo skozi zid in se tudi umikaš. Določeni junaki so na nekaterih področjih močnejši, kar igra naznani, vendar nisem imel kljub temu nobenih težav. Toda Skylanders v skladu s tem, komu so namenjeni, lahkost in plitkost nadomestijo s tem, da neprenehoma strežejo z novostmi. Naj bo to sveža lokacija, ki postreže z dosti skritimi predeli, vijugastimi potmi in vratmi, ki jih je treba odpreti z najdenimi ključi ... frišen sovražnik, ki jih je nenavadno veliko ... ali nenaporen šef, kot sta skalni golem in coprnik Kaos, ki nadte med hecnim psovanjem kliče svoje podrepnike ter te obmetava z uroki, ki se jim je treba ogibati. Lokacije so zračne in svetle ter polne škatel, ki jih razbijaš in pobiraš nakit. Naokoli so razmetani svitki z dodatnim štorijalnim ozadjem in tajinstveni humorni portreti (Mono Lisa – Mona Lisa z enim učem, smeh). Ni malo sekcij, kjer lučaš bombe, skačeš s pomočjo odbijalnih ploščadi in se teleportiraš. Vdelanih pa je tudi dosti miselnih ugančic. Ene od tebe hočejo, da premakneš skale ali lene želve, da odpreš prehod, dočim moraš za odklepanje ključavnic vrteti škatlo s kosmatim pošastkom. Nič pretežkega in dobrodošlo, da razbije potencialno monotonijo.

Družno reševanje

Starejši izkušenec bo sicer kmalu ugotovil, da so lokacije linearne in se začno malce ponavljati ter da capini niso tako raznoliki, kot se zdi spočetka, saj postanejo ne prav žmohtne izpeljanke drug drugega. Toda ob splošni simpatičnosti bo težko jezen še tak hardcorovec, zlasti če bo sodelovalno igral v družbi s sinom ali hčerko, kar je najboljši način za uživanje v Skylanderjih. Tudi zato, ker je angleščina v njih za naš naraščaj ipak previsoka ovira, zato jim je treba razlagati. Lahko pa se lotita obstranskega, kar zabavnega tekmovalnega večigralstva za enim računalnikom ali konzolo, kjer se v eni od aren na življenje in smrt spopadeta figurici, pobirata nadgradnje, se teleportirata in si žgeta dlake z napadi. Kritika odsotnosti spletnega načina bi bila neupravičena, saj je njegov smisel prav v fizičnem druženju in kipcih.

Kljub petnajstim uram, kolikor nekako potrebuješ za dva ducata nivojev, vsebine ni toliko kot v Lego Harry Potterju: Years 5-7 (Joker 221, 85). Toda igra je solidna, skrivnosti nemalo, figurice na piedestalu pa so resnično nekaj posebnega, saj niso navidezne, temveč jih primeš in pomencaš. S tem vsaj za hip spet postaneš otrok, za katerega Kekčeva pesem ni bila le še en empetri, marveč ljubljena vinilka. In ki se je namesto z ajpedom igral z ajzenponom.

***Sneti** z enim očesom uprtim v nebo in drugim v denarnico obdaruje sebe ter nadebudni naraščaj. Vesela sta oba.*

82 originalna ideja s figuricami, ki v špilu oživijo ✔ živžavasta risanka v spodobni igralni izvedbi ✔ med akcijo so pomešane ugančice ✔ če bi bil mulc, bi ubijal za tako darilo! ✔ za zahtevnejše je preveč enostavna ✖ angleščina je prepreka za ciljno občinstvo pri nas ✖ Toys for Bob / Activision

Law & Order Legacies

Nedeljski pravnik Quattro se poda v borbo umov znotraj sodne dvorane – zvrst, ki je na računalnikih žalibog spregledana. A predtem mora biti policaj.

Nova Telltalova serija epizodnih iger je našla navdih v priljubljeni starejši franšizi. Legacies je namreč že peta igra o Zakonu in redu (prve štiri so napravili Legacy Interactive) in je med nas prišla po petletnem premoru. Za razliko od predhodnic, ki so bile dokaj klasične avanture, novinka skuša biti bolj interaktivni roman. To je pri nas redka zvrst, a jo dosti bolj čislajo na Japonskem, od koder prihaja najbolj znani digitalni odvetnik Phoenix Wright, junak istoimenske Capcomove serije za DS.

Možje v modrem in črnem

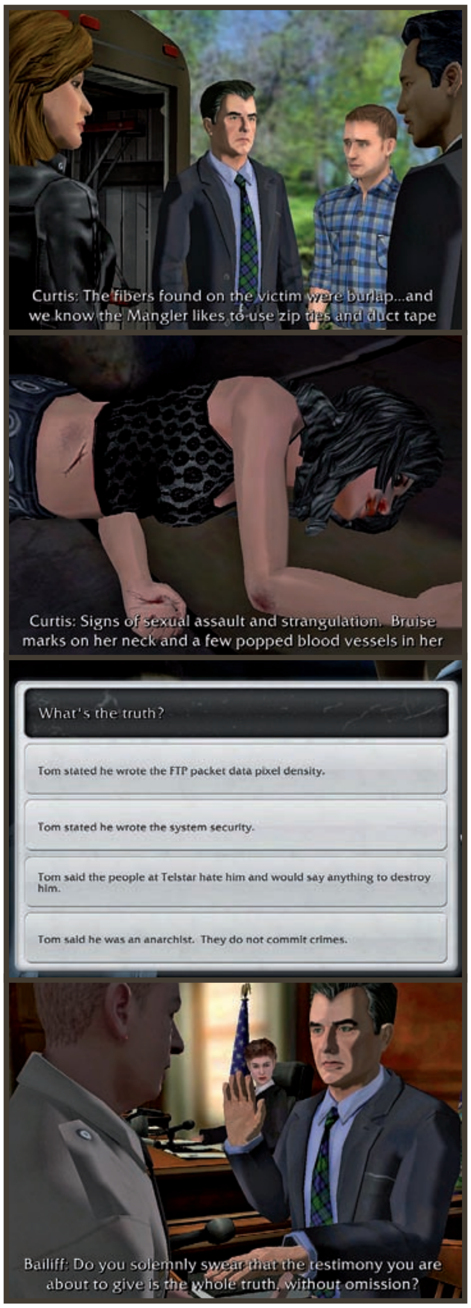
Legacies bo v vsej 'sezoni' ponudil sedem epizod. Na voljo jih je pet, preostali bo moč dolpotegniti neposredno iz igre. Oblikovno je vsaka zasnovana enako kot nanizanka. V uvodu spoznamo žrtev – bodisi usodne trenutke, ko jo je doletela smrt, ali truplo, ki ga najdejo. Nato pridejo policisti, ki se pogovarjajo s pričami in iščejo dokaze. Slednje je udejanjeno preprosto, saj na prizorišču zgolj obkrožiš predmete, zapisane na seznamu. Da pa vse ni čisto enostavno, so nekateri skriti in na voljo imaš omejeno število poskusov. Glede na to, da ima Telltale pod kapo serijo CSI, bi ta del lahko napravili bolje. A niso se trudili bržda zato, ker je ves špil usmerjen v manj zahtevno občinstvo.

Srž igranja je tako v dialogih. Tu detektiva Curtis in Briscoe (občasno se jima pridruži Olivia Benson iz odličnega odvrtka Special Victims Unit) skušata iz prič ter osumljencev izvleči resnico. Brez zapletov ne gre, saj vsi lažejo kot naviti. Nekateri nehote, drugi si skušajo zavarovati rit. Špil te zato vsakič vpraša, ali izjavi verjameš ali ne, nakar te pobara, čemu tako. Za pravilne odgovore te nagradi z zvezdicami. Več kot jih zbereš, boljši rezultat dosežeš na koncu.

Ugovarjam!

Ko newyorški policaji opravijo svoje delo, se dogajanje preseli v sodno dvorano na Manhattanu. Tožilci McCoy, Cutter in Abby Carmichael morajo poskrbeti, da se osumljenec znajde za zapahi. Med zasliševanjem v njihovi vlogi zastavljaš vprašanja in paziš, da se ogibaš tem, ki bi obtožencu koristile. Tvoj uspeh je ocenjen s točkami, ki kažejo, koliko ti je porota naklonjena. S pravimi vprašanji jih dobivaš, z napačnimi izgubljaš. Slednje se zgodi tudi, če lažnive izjave ne moreš spodbiti z dokaznim materialom. Ko nastopi odvetnik obrambe, lahko njegovim izjavam ugovarjaš, če imaš za to dober razlog. Včasih je bolje biti tiho!

Uspešno vodenje procesa ne prinaša le zvezdic, marveč ga lahko predčasno konča. Ko ti je porota docela naklonjena, bo odvetnik obtoženca zaprosil za poravnavo, ki jo lahko sprejmete, postavite lastne pogoje ali jo zavrnete. Primer se nato konča z modrimi besedami na hodniku sodišča oziroma z debato med detektivi. Ta nakazuje, da za vsemi zgodbami sloni nek osrednji zločin, nerešen že več kot deset let. Bržkone bo predmet zadnje epizode.



Curtis: The fibers found on the victim were burlap...and we know the Mangler likes to use zip ties and duct tape

Curtis: Signs of sexual assault and strangulation. Bruise marks on her neck and a few popped blood vessels in her

What's the truth?

Tom stated he wrote the FTP packet data pixel density.

Tom stated he wrote the system security.

Tom said the people at Telstar hate him and would say anything to destroy him.

Tom said he was an anarchist. They do not commit crimes.

Bailiff: Do you solemnly swear that the testimony you are about to give is the whole truth, without omission?

Grafična podoba špila ni vrhunec naprednosti, a deluje dopadljivo. Zlasti pa se pripovedovanje zgodbe lepo prilega igralnim elementom. No, ne bi škodilo kanec več dramatičnosti in konkretnejše nagrade za res dobro opravljeno delo.

Pohod po zgodovini

Zapuščine so poimenovane ustrezno, saj si primeri ne sledijo kronološko, marveč skačejo po več kot desetletju dogajanja serije. To je Telltalu omogočilo, da so uporabili tako novejše kot stare like s televizije in jih spletli v dokaj všečno zgodbo. Primeri so zanimivi, a kvaliteta pisanja od epizode do epizode precej niha. Prva in četrta sta iskrivi in polni preobratov ter ti dajeta misliti, kateri odgovor boš izbral. Za to je treba marsikdaj pogledati v dnevnik, ki ga igra vodi samodejno. Kaka druga je zgolj sprehod in klikanje očitnih odgovorov do hitre obsodbe. A navsezadnje smo istega deležni na malih zaslonih, mar ne?

Časovno so primeri tempirani tako, da jih rešiš v dobri uri. Vsakega lahko preigraš znova, da ujameš manjkajoče zvezdice ali dosežeš poravnavo. Lepo je, da lahko že slišane dialoge preskočiš, ne moreš pa začetne in odjavne špice.

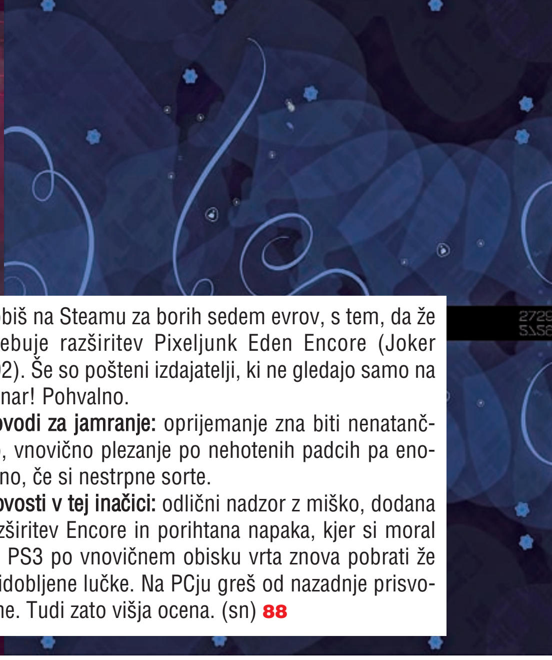
Celokupno je Legacies za dvajsetaka na Steamu simpatična reč, posebej če vam je nanizanka pri srcu in ne sodite med orenk igralce. Epske širine Phoenixa Wrighta pa ne pričakujte.

Zakon & Red

Gre za franšizo, ki se je v ZDA na malih zaslonih vrtela kar dvajset sezon, pričenši leta 1990 in zaključivši pred dvema letoma. Toliko časa jo je pokonci držal unikatni pristop, ki je združeval policijo in tožilstvo in primera ni zaključil s prijetjem storilca. Še več, dostikrat je ravno na sodišču prišlo do dramatičnega preobrata. Liki so se skozi leta menjali, a krovna ekipa na čelu z ostrim tožilcem Jackom McCoyem (Sam Waterston), ki je vmes napredoval do šefa, in policijsko poročnico Anito Van Buren (Sharon Epatha Merkenson) jih je uspešno prevetrila. Pisci so v iskanju novih zamisli redno posegali po aktualnih in odmevnih sodnih primerih v ZDA ter si zaradi tega nekajkrat nakopali tožbo zaradi blatenja dobrega imena. A vsakič so odnesli celo kožo.

Iz osnovne Law and Order smo dobili dva uspešna odvrtka, Zločinski naklep (Criminal Intent) in Enoto za posebne primere (Special Victims Unit), od katerih slednjega še vedno snemajo, ter dva manj uspešna: Trial by Jury ter Los Angeles, ki sta umrla po prvi sezoni. Za povrh so svojo predelavo pričeli snemati Britanci.

Pri nas je serijo vrtela TV3 in je nabrala solidno število privržencev, ki ukinitev te TV-postaje gotovo obžalujejo. Naklep v Sloveniji vrti še Fox Crime, tako da odtegnitvena kriza ne bo prehuda, dočim hrvaška televizija predvaja Posebne primere.



Pixeljunk Eden

Q-Games

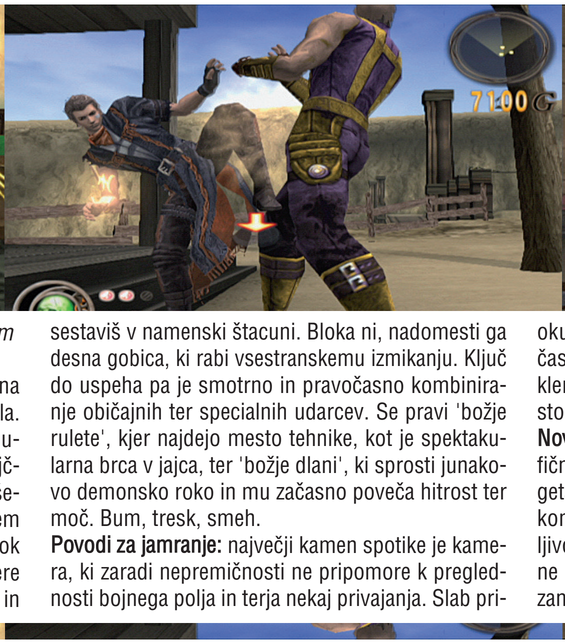
Prej: PS3 (Joker 182, 85). Zdej: PC.

Radosti vredno: ena najbolj originalnih ploščad se je s playstationa 3 naposled preselila na PC, kamor zaradi izvrstno prilagojenih miškovnih kontrol spada kot Fata pod Mujota. Si stiliziran kameleonček, ki po še bolj stiliziranih rajskih vrtovih pobira velike luči. To počne tako s paraboličnim skakanjem, kjer mu lahko v zraku delno popravljamo smer, kot z opisovanjem krogov med visenjem na niti. Kleč je v tem, da moramo z dotikanjem naključno naokoli plavajočih zavojčkov sproščati cvetni prah, ki se združuje v vnaprej določenih točkah, iz katerih poženejo rastline. Po le-tem in že prej postavljenem rastju kameleonček pleza vse više in napreduje tudi v širino, dokler ne najde lučke. Paziti pa mora na čas, ki usiha in ga je treba polniti s pobiranjem mehurčkov. Igranje je po eni strani sprostitveno, saj je med petnajstimi vrtovi kar nekaj takih, kjer se za najdenje svetilk ni treba namučiti. Po drugi pa je kasneje izziv, saj moraš precizno skakati in se ogibati sovražnikom. Ker se slednji gibljejo naključno, rastline pa se majejo v vetru, so platformske spretnosti še kako na preizkušnji. To odlično igro, ki ji lahko očitam malokaj, dobiš na Steamu za borih sedem evrov, s tem, da že vsebuje razširitev Pixeljunk Eden Encore (Joker 192). Še so pošteni izdajatelji, ki ne gledajo samo na denar! Pohvalno.

Povodi za jamranje: oprijemanje zna biti nenatančno, vnovično plezanje po nehotenih padcih pa enolično, če si nestrpne sorte.

Novosti v tej inačici: odlični nadzor z miško, dodana razširitev Encore in porihtana napaka, kjer si moral na PS3 po vnovičnem obisku vrta znova pobrati že pridobljene lučke. Na PCju greš od nazadnje prisvojene. Tudi zato višja ocena. (sn) **88**

500
700G
BLACKJACK



700G
GOD STOMP
BALL BUSTER
SHOCKWAVE
TIME
R1 Select
OK
Cancel

God Hand

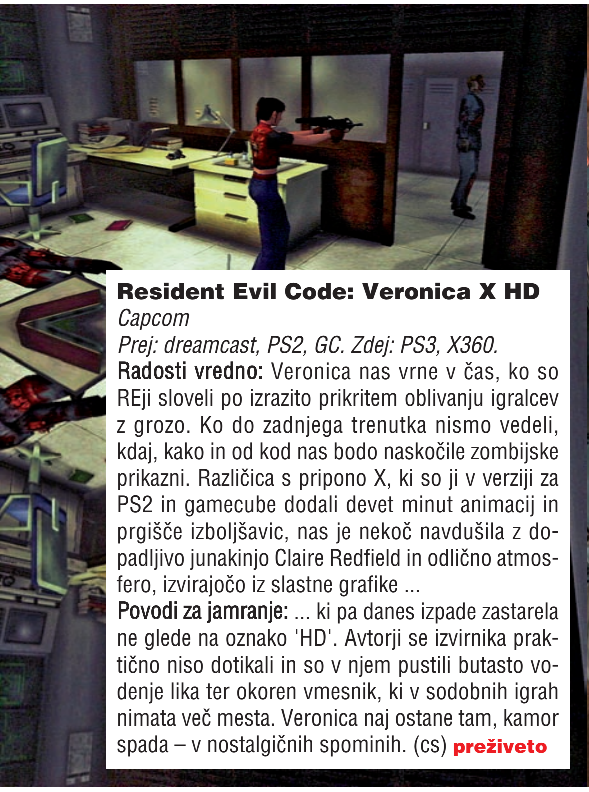
Capcom

Prej: PS2 (Joker 166, 82). Zdej: PS3.

Radosti vredno: Božja roka je odbita tretjeosebna pretepalka, za katero splošna rulja na PS2 ni marala. Po krivici, saj je mikastenje kavbojcev brez klobukov, sado-mazo prasic z biči, homoerotičnih dvojčkov, goril z maskami in zagamanih starošolskih šefov zadovoljujoče tudi danes. Temelj igralnosti v tem izrazito japonskem umotvoru je preprost, a globok sistem mlatenja s tremi akcijskimi gumbi, na katere po želji obešaš napade in zaporedja, ki jih kupiš in sestaviš v namenski štacuni. Bloka ni, nadomesti ga desna gobica, ki rabi vsestranskemu izmikanju. Ključ do uspeha pa je smotrno in pravočasno kombiniranje običajnih ter specialnih udarcev. Se pravi 'božje rulete', kjer najdejo mesto tehnike, kot je spektakularna brca v jajca, ter 'božje dlani', ki sprosti junakovo demonsko roko in mu začasno poveča hitrost ter moč. Bum, tresk, smeh.

Povodi za jamranje: največji kamen spotike je kamera, ki zaradi nepremičnosti ne pripomore k preglednosti bojnega polja in terja nekaj privajanja. Slab priokus pusti enolična sestava stopenj, v katerih ves čas ugonabljaš eno skupino zlobcev za drugo, dokler ne dospeš do glavarja. Pa tudi težavnost, ki mestoma poskoči pod oblake, bi lahko bila bolj fer.

Novosti v tej inačici: jih takorekoč ni, odštevši grafično glajenje, ki nekoliko omili zobate robove in migetajoče teksture. Vse drugo je v primerjavi z izvirnikom za PS2 nespremenjeno, vključno z nizko ločljivostjo in razmerjem 4 : 3. Če te preprosta grafika ne moti, God Hand najdeš v evropskem Storu, kjer zanj hočejo 10 evrov. (cs) **solidno**



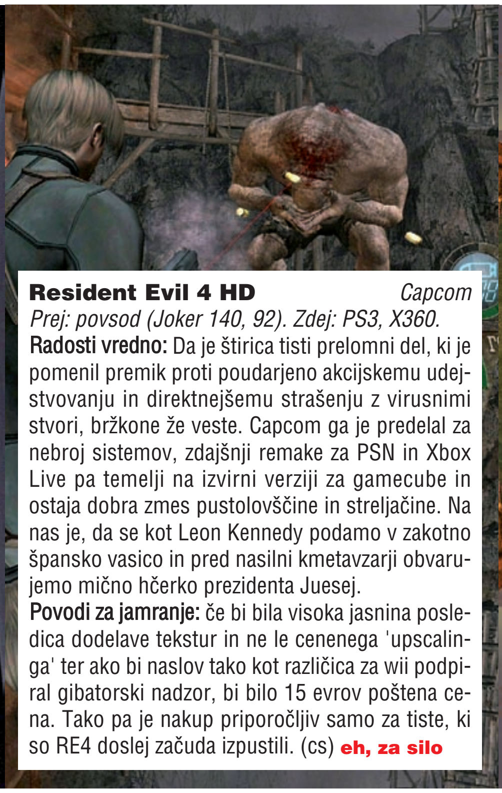
Resident Evil Code: Veronica X HD

Capcom

Prej: dreamcast, PS2, GC. Zdej: PS3, X360.

Radosti vredno: Veronica nas vrne v čas, ko so REji sloveli po izrazito prikritem oblivanju igralcev z grozo. Ko do zadnjega trenutka nismo vedeli, kdaj, kako in od kod nas bodo naskočile zombijske prikazni. Različica s pripono X, ki so ji v verziji za PS2 in gamecube dodali devet minut animacij in prgišče izboljšav, nas je nekoč navdušila z dopadljivo junakinjo Claire Redfield in odlično atmosfero, izvirajočo iz slastne grafike ...

Povodi za jamranje: ... ki pa danes izpade zastarela ne glede na oznako 'HD'. Avtorji se izvirnika praktično niso dotikali in so v njem pustili butasto vodenje lika ter okoren vmesnik, ki v sodobnih igrah nimata več mesta. Veronica naj ostane tam, kamor spada – v nostalgičnih spominih. (cs) **preživeto**



Resident Evil 4 HD

Capcom

Prej: povsod (Joker 140, 92). Zdej: PS3, X360.

Radosti vredno: Da je štirica tisti prelomni del, ki je pomenil premik proti poudarjeno akcijskemu udejstvovanju in direktnejšemu strašenju z virusnimi stvori, bržkone že veste. Capcom ga je predelal za nebroj sistemov, zdajšnji remake za PSN in Xbox Live pa temelji na izvirni verziji za gamecube in ostaja dobra zmes pustolovščine in streljačine. Na nas je, da se kot Leon Kennedy podamo v zakotno špansko vasico in pred nasilni kmetavzarji obvarujemo mično hčerko prezidenta Juesej.

Povodi za jamranje: če bi bila visoka jasnina posledica dodelave tekstur in ne le cenenega 'upscalinga' ter ako bi naslov tako kot različica za wii podpiral gibatorski nadzor, bi bilo 15 evrov poštena cena. Tako pa je nakup priporočljiv samo za tiste, ki so RE4 doslej začuda izpustili. (cs) **eh, za silo**

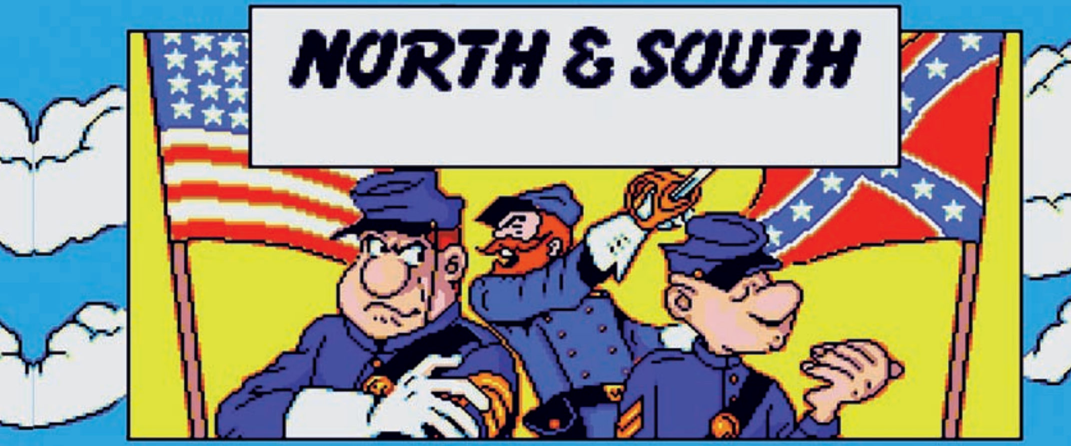
EDF: Insect Armageddon

Namco Bandai

Prej: X360, PS3 (Joker 220, 64). Zdej: PC.

Radosti vredno: kdor bi rad na staromodno enostaven način, le da namesto v 2D v 3D klal brezštevilčne horde aliensko nabreknjene žuželčnjadi, naj prisluhne. Imaš štiri različne vojačke, med njimi takega z raketnim ruzakom, in vse, kar moraš početi, je, da hodiš naprej in staromodno zabavno streljaš do onemoglosti. Dostikrat se moraš prebiti do vira mravljincev in pajkov, ki bljuva neskončne količine nesnage, pokaš pa tudi leteče tečnobe in bežiš pred hodci nalik Vojni svetov. Za pestrost razen kampanje skrbijo preživetveni način in co-op za do šest ljudi po netu. Cena na Steamu je ugodnih 20 evrov, nadzor z miško je precizen.

Povodi za jamranje: pips ti v uč razpršijo zastarela grafika, ena sama vrsta okolice in enolično pobijanje, zaradi česar se igra kmalu začne vleči. (sn) **64**



Sem ziher, da je tole žurersko akcijsko strategijo leta 1989 igral marsikateri današnji metuzalem – in ne vedel, da licenčno temelji na belgijskem stripu Les Tuniques Blues (Modri plašči). Ta je sprva izhajal tedensko in nato prerasel v niz kar štiriinpetdesetih albumov, ki je luč sveta ugledal že 1970 in se še vedno ni končal. Ni se mu treba, saj so Tunike redno na lestvicah najbolj prodajanih crtičev v francoščini. V slovenščini jih ni, v angleščino pa so doslej prevedli štiri pod skupnim imenom The Bluecoats. Sem jih pridobil in se imel prav fino, saj deloma hecno, deloma trpko orisujejo imenitne dogodivščine dveh severnjaških soldatov v ameriški državljanski vojni med 1861 in 1865. Desetar Blutch ni ravno vzoren vojak, poročnik Chesterfield pa je ves poštirkan in razmišlja o slavi na bojišču.

GOSPOD GRANT, VOJSKA JE PRIPRAVLJENA!

Za igro tipčka nista pomembna, saj z zgodbo docela skopari. Izbreš le sever ali jug in se lotiš osvajanja ozemelj na potezni karti, ki kaže na kosce razdeljeno ozemlje bodočih Združenih držav. Edini pravi zvezi s stripom sta uvodni zaslon s protagonistoma in slično humorni slog animacije.

Igranje poteka tako, da z nasprotnikom izmenjaje potezno premikata svoje vojske. V vsaki je določena količina pehote, konjenikov in topništva. Več ozemelj kot nadzoruješ, več cekina dobivaš in v zameno zanj nove armade. A teritoriji morajo biti povezani, da jih obrede vlak in dolarje odpelje v centralno banko. Nasprotna stran je tem bolj v napoto, čim bolj jezen računalnikov fris nastaviš, toda bolj ihtavega se lahko narediš še sam, kar pomeni, da boš imel več enot. Dodati moreš še sitnosti, kot so Indijanci, ki napadejo bližnje bledoličnike, nevihte, ki naključno onemogočajo premikanje, in Meksikajnarji, ki občasno zbombardirajo Teksas.

Razlog, da je North & South všečna še danes, tiči v pravšnji količini elementov. Tako kot namiznica Risk, po kateri so se francoski avtorji zgledovali, je hitro dojemljiva, toda na dolgi rok zahteva pozornost. Partija lahko traja nekaj minut, če totalno zabluziš, ali bistveno dlje ... armade je moč združevati, kar poveča udarno moč, vendar oslabi prisotnost na več ozemljih ... vlakovna kompozicija z denarjem je v nevarnosti, da jo sovražnik prestreže, zato moraš teritorije pametno osvajati, povezovati ter braniti ... treba se je širiti, a ne pozabiti na branjenje utrdb ... in zdesetkane vojske imajo še zmerom zobe, saj ti lahko en sam kanon zmasakrira konjenico in pehoto.

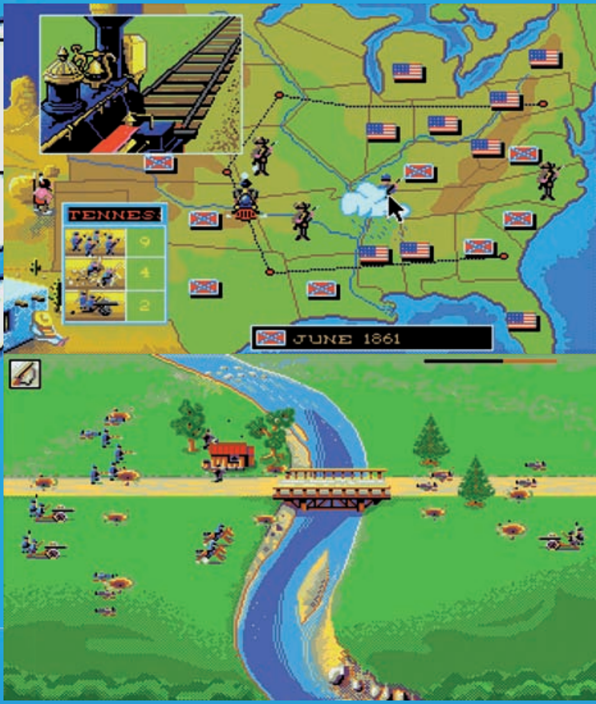
PUŠKE IN SABLJE NA GOTOVS!

To je najbolj očitno v modusu, kjer ne igraš proti drugače niti ne slabi umetni pameti, temveč fizično prisotnemu človeškemu tekmecu. Tedaj North & South s hitrim tempom ter dobro zamišljeno mehaniko igranja osramoti marsikako sodobno lahkotnejšo strategijo. Pa še za znoret zabavna je, ko si s kolegom prevzemata regije, se napadata v hrbet in kričita, ko Indijanec osmodi pazljivo zamišljen načrt. Vreščanja je največ, ko se na bojišče podata lastnoročno. Moč je sicer nastaviti, da si le kavčni general, kjer se izidi spopadov izračunavajo samodejno. Toda špil zadobi novo dimenzijo, ko se udejstvuješ v treh arkadnih podigrah. Manj zanimivi sta tisti, kjer v pogledu od strani komedijantsko hitro tečeš v desno in bodisi skačeš med vagoni ajzenpona z denarjem, bodisi tepeš soldate v utrdbi, ki bi jo rad prevzel. V obeh se je treba podvizati, da se ne izteče čas, in ju krasi risankasta animacija, v kateri odzvanjajo stripi, ko recimo s pestjo počiš sovraga, da po asteriksovsko odleti v stratosfero. Žal se zaznavanje stika med tvojim likom in okolico izkaže za nezanesljivo, premikanje pa je tako naspidirano, da je nadzor težaven. V spominu sem ga imel kot normalnega in sem posumil, da ga cvirna emulator, ampak je bil res tak. Se vidi, koliko bolj strpni smo bili včasih do neposrečenosti.

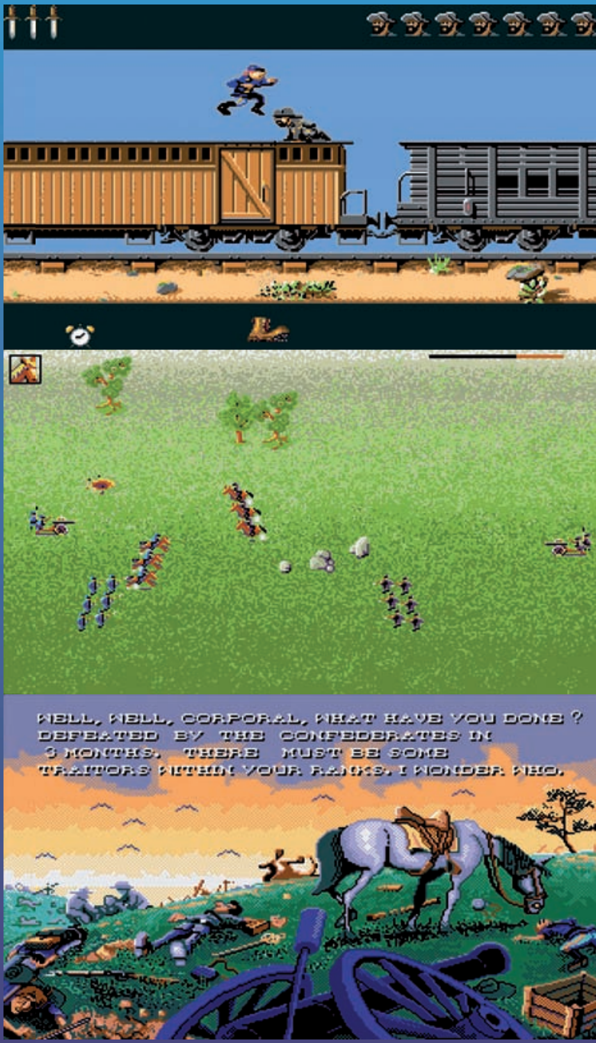
Precej bolj dodelano in ključnega pomena je udejstvovanje na bojnem polju. Ločeno premikaš soldate, konjenike in topove ter streljaš, kar terja nemalo predvidevanja, kje bo nasprotnik, ko bo topovska krogla udarila ob tla ali ko bodo s sabljami mahajoči jezdeci dosegli cilj. Med vrstami oborožencev lahko sproti menjavaš in če stvari ne kažejo dobro, odrediš umik. Prizorišč je sicer malo, a tista, ki so, imajo naravne danosti, kot je most, ki predstavlja ozko grlo. Veselje in kaos sta na višku, ko se v tej podigri pomeriš z živim nasprotnikom. Ne čudi se sklenjenim prijateljstvom – pa tudi ne razdrtim!

North & South, ki ni nikdar dobil nadaljevanja, so sicer naredili za PC DOS, vendar je ta inačica grafično in zvočno občutno skromnejša od zastavonošnih dveh: amigine in one za atari ST. Slednja ima dejansko malce boljše digitalizirane zvočne učinke. Emulatorja WinUAE in Pacifist sta tvoja prijatelja; če potrebuješ pomoč ali igro, piši na sneti@joker.si. Ugledali so jo tudi mlinčki, kot so C-64, ZX spectrum in NES, a je edina kolikor-toliko spodobna verzija ona za spectrum 128, kjer ni bilo treba včitavati vsakega dela posebej (multiload). ***Sneti***

Infogrames, 1989 – amiga, ST, PC in šibkejše platforme.



Na vrhu je taktična karta, po kateri z enostavnimi kliki premikaš enote, pod njo eno od bojišč. Piu-piuu kanoni tolčejo od daleč, konji se utapljajo v vodi. Seka.



WELL, WELL, CORPORAL, WHAT HAVE YOU DONE ? DEFEATED BY THE CONFEDERATES IN 3 MONTHS. THERE MUST BE SOME TRAITORS WITHIN YOUR RANKS. I WONDER WHO.

Tek proti lokomotivi je naporen zaradi bliskovitega odvijanja in zahtevane natančnosti. Če spušiš še v boju, si hitro deležen luzerske slikice (spodaj).

AUDIOENGINE 2 & AUDIOENGINE 5+

Četudi o zvočni opremi veste malo več od tistih, za katere so Logitechovi zvočniki vrhunec tehnologije, je možno, da za Audioengine še niste slišali. Ameriški proizvajalec je vzniknil pred sedmimi leti, pri nas pa je prisoten šele od prejšnjega meseca, ko ga je pripeljalo podjetje Telecenter. Njihov moto je izdelovati računalnikom prijazne zvočnike, ki v sobo pripeljejo kvaliteto dražjih sistemov. Drzna trditev, a kljub mladosti Audioengina tamkaj delajo veterani industrije. V dveh kompletih – malih zvočnikih A2 in večjih A5+ za na polico – se to pozna.

Audioengine 2 ali skrajšano A2 je komplet dveh aktivnih (z napajanjem) zvočnikov male sorte za ob kompjuter, ki pa že s podobo kaže, da ne gre za običajno robo. Širša sta od povprečnih PC-igral in imata obliko pomanjšanih poličnih (bookshelf) naprav, kar namiguje na polnejši zvok. Leseni škatlici skrivata sedemcentimetrski nizkotonec iz kevlarja in dvocentimetrski svileni visokotonec, katerih skupna moč po zvočniku je 30 W. Vtis kvalitete okrepijo priložene bombažne vrečice in bakrene žice za povezavo med kanaloma, medtem ko na zadnji strani najdemo analogna vhoda za 3,5-milimetrski TSR in komponentni RCA.

● Ne A2 na tej sliki, ne A5+ nimata čez membrane poveznjenih mrežic, zato jih varujte pred otroki. Podstavki na sliki koštajo dodatnih 35 evrov.

Slutnje se potrdijo, ko reč vžgemo. Milo rečeno doslej še nisem izkusil zvočnikov, ki bi iz tako majhnega volumna iztisnili tako kvaliteten, poln in močan zvok! Njegova čistost in razločnost sta nekaj razredov nad običajnimi zvočnički za PC in bosta bornega zvoka vajenim odprla čisto nove dimenzije. Okej, še vedno gre za mali škatlici, zato so nizki toni omejeni. Imajo tudi nekaj neljubih kapric. Knof za jakost je na zadnji strani, pa napajalnik za elektriko je večje, laptopovske sorte. Za nameček se je pri nekaterih glasbenih žanrih dobro poigrati s frekvencami, da dobite najboljši rezultat. A če vam ne gre za butanje in cenite jasnino zvoka, je tole odličen izdelek. Naj vas cena 200 evrov ne odvrne.

A5+ so večji bratje enake postavitve, po velikosti in obliki se ravnajo po klasičnih poličnih zvočnih škatlah. Tudi v njih je dvocentimetrski visokotonec, zato pa je nizkotonec večji, 127-milimetrski. Moč po škatli je 75 vatov, zato se v levi skriva vdelan ojačevalnik z napajalnikom vred. Vhoda sta enaka kot pri A2 – TSR in RCA, takisto bakrena povezava med škatlama, ima pa še komponentni izhod za opcijski subwoofer ter zanimivost, USB-vtičnico za napajanje mobilnih naprav. Ne, podatki po njej ne gredo. Gumb za uravnavanje jakosti je srečoma na sprednji strani, poleg pa dobimo tudi mini daljinček.

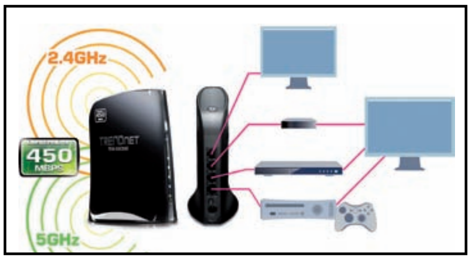
Tudi petice-plus s sviranjem navdušijo. Zvok je podobno jasen in razločen kot pri dvojkah, le močnejši in ostrejši, da ne omenjam silnejšega basa. Odsotnost nizkotonca v kompletu bo motila samo tiste, ki jih sicer uporabljajo namesto tajske masaže. Preostali bodo bržda zgruntali, da je taka rešitev 2.0 v primerjavi z nizkotoncem plus malima satelitoma boljša. Paziti je treba le na to, da imajo A5+ zračni izpust na zadnji strani, zato niso primerni za ob steno. Pa spričo velikosti in teže, ki skupaj znese štirinajst kil, so nerodni za postavljanje na majhne mize. A tistim so itak namenjeni A2. Cena 400 evrov se bo pecejašem sprva zdela navita, toda upoštevaje, da se avdiosistemi začno pri še višjih postavkah, je smiselna. ***Aggressor***

● Dasi so privzeta črna in bela ohišja zaradi premazov od zunaj videti plastična, gre za lesene škatle. Za petdesetaka več si je moč A5+ omisliti v bambusnem videzu z ročno obdelanim furnirjem.

TRENDNET TEW-680 MEDIA BRIDGE

Danes, ko se hoče omrežiti praktično vsaka naprava, vključno s televizorjem, se marsikdo sreča s težavami, ki jih povzroča zmešnjava kablov. Še posebej, ker domače omrežje ponavadi 'dograjujemo' po potrebi in so še vedno redki tisti, ki k napeljavi pristopajo premišljeno. Kdor noče vrtati v zidove in montirati kanalov, se zato zateče k brezžičnosti. A prenosa podatkov po zraku ne podpira vsak televizor, konzola ali predvajalnik. Tu vstopi Trendetov medijski most.

TEW-680 je brezžični vmesnik in preklopnik (switch), ki do štirim napravam s priključkom ethernet omogoči wi-fi. Z routerjem – usmerjevalnikom se pogovarja po standardu 802.11n in podpira tako 2,4 kot 5 GHz. Če ima ob sebi router, ki zmore isto (Trendnet priporoča lastnega TEW-692, a most lepo deluje z napravami drugih proizvajalcev), lahko z rabo večkanalnega sistema MIMO teoretično doseže pasovno širino zajetnih 450 megabitov na sekundo, kar je več kot dovolj za pretakanje videa v ločljivosti 1080p na več naprav hkrati. Štos je namreč v tem, da je nižja frekvenca namenjena predvsem normalnemu mrežnemu prometu, kjer ponavadi vlada gneča. V njej komunicira večina prenosnikov, mobilnih naprav in ostale brezžične zalege. Območje 5 GHz je v domačih krogih skoraj povsem prosto in kot nalašč za pretok videa, saj tu ni pomembna le velikost pipice, marveč tudi latenca. Routerji, ki slednjega ne podpirajo, lahko še vedno iztisnejo povezavo pri teoretičnih 300 Mbit/s. V praksi je to več kot dovolj, saj se mi ni zgodilo, da bi prenos kdaj zabasal do konca.



● Brezžičnost v dnevni sobi ponavadi krepko doplačamo. S tega vidika je medijski most cenovno ugoden, saj omreži štiri naprave.

Nastavitev naprave je enostavna. Prvič jo priklopiš na računalnik in v spletni vmesnik vpišeš podatke o usmerjevalniku. Če ta podpira standard WPS, je dovolj pritisniti na gumb na mostu in povezovanje se izvede samodejno. Zdaj le še priključiš televizor, konzolo ali omreženi predvajalnik. Čeprav most nima zunanjih anten, je signal zadovoljiv. Kot pri vseh napravah wi-fi pa kakovost hitro pade, če so vmes ovire. Petgigaherčni pas je sicer na to manj občutljiv, a visokih hitrosti čez dva zidova ne gre pričakovati. Idealno je, da se usmerjevalnik in most 'vidita'.

Manj kul je, da so mrežni priključki le stomegabitni. Za zahtevanih 106 evrov bi lahko vgradili gigabitno vozlišče, kar bi osmislilo priklop shrambe NAS, kjer ponavadi bivajo večpredstavne datoteke. Tako pa trendnet pride v poštev samo, ko do sobnih naprav nočemo ali ne moremo potegniti kabla. Za poln izkoristek takisto potrebuješ router, ki je tovrstnih prenosov zmožen. Sumim, da ga večina uporabnikov nima, kar investicijo podraži. Po drugi strani pa daš brezžičnost štirim napravam za ne dosti več denarja, kot stane namenski vmesnik za boljši televizor. Za tovrstno nišno rabo je dobrodošla alternativa. ***Quattro***

FREECOM

Zunanji trdi disk Freecom XS 3.0

je moderen, cenovno dostopen in izjemno hiter. Je najmanjši 3.5" zunanji trdi z USB povezavo in hitrostjo prenosa podatkov 3.0 na svetu! Idealen je za domačo in pisarniško uporabo. Dobrodošli v novi eri shranjevanja podatkov!

Distribucija:
Avtera d.o.o., Litijska cesta 259, 1261 Ljubljana-Dobrunje; www.avtera.si

Intelovi manekeni

Po netbookih in tablicah se pojavi še en razred prenosnih naprav: ultrabooki. Aggressor poizve, ali so res ultrauporabni.

Ko je Intel maja lani na tajvanskem sejmu Computex pompozno oznanil ultrabooke, je namero večina sprejela s prizanesljivim nasmeškom. Prvič zato, ker gre le za zbirko zahtevanih specifikacij za proizvajalce računalnikov, ki začrtuje tanke in odzivne prenosnike z Intelovimi srčikami. Procesorski velikan ob tem ni najavil nove čipovne arhitekture, podobne denimo centrinu, ali konkretnih tehnoloških rešitev. In drugič zato, ker te sorte napravo pravzaprav že poznamo – natanko tak je Applov macbook air, katerega je Intel v govorancah priročno 'pozabil'.

Tvrdka je naziv ultrabook zaščitila in ker je v standardu zapovedala rabo svojih procesorjev, AMDjevih v njih ne bomo videli. Zato je bilo vse skupaj videti kot rahlo posiljen poskus grabljenja tržnega deleža v razredu varčnih navez osrednjega procesorja in grafičnega čipa. Srca trenutnih ultrabookov so namreč prav takšni CPUji iz družine sandy bridge, AMD pa na tem področju žuga s svojimi podobnimi 'APUji' (Accelerated Processing Unit) fusion. Toda iniciativo je šlo pozdraviti, saj takole zastavljeni cilji industrijo ženejo v iskanje novih rešitev. V tem primeru 'macbook airov z Okni', česar se ne gre braniti. Zdaj so te naprave na policah.

Ultrapostavke

Ime izhaja iz 'ultra portable', dasi ga Intel povezuje z vsem, od ultraurnosti do nasploh ultraimenitnosti. Prva zapoved je elegantna majhnost. Naprave do velikosti zaslona 13,3 palca ne smejo biti debele več kot 18 milimetrov, one, ki imajo ekrane s 14 in več inčami, pa 21 milimetrov. Masa naj pak ne bi presegla 1,4 kilograma. Povprečni domači petnajstpalčnik je centimeter debelejši in kilo težji. Spričo zahtev ultrabooki nimajo optičnih pogonov in jih praviloma okrog in okrog ovija ohišje iz aluminija. V drobovju mora nujno tiktakati Intelov procesor. Zaenkrat so aktualni tisti iz serije sandy bridge v mobilniški izvedbi, to so core i3 in i5-XXXXM. Junija prispe družina s kodnim imenom ivy bridge, prihodnje leto se prisvaljka haswell. Čipi atom ultrabookom niso namenjeni, prav tako ne starejši procesorji.

Razlog za to je hitrost, kajti cilj je napraviti mobilen, a še vedno dokaj zmogljiv, predvsem pa varčen notesnik. Srčika novincev ne sme zahtevati več kot 17 vatov električne energije (običajni prenosniki jih okrog 35). Velikost baterije je zavoljo tankosti pač omejena, medtem ko standard zahteva, da se naprave ne smejo sprazniti prej kot po petih urah obremenitve. Ena od posledic je tudi ta, da baterija ni samostojna, odstranljiva enota, marveč je zaprta v ohišju in jo je moč zamenjati zgolj s pošiljanjem na servis.

Še ena ključna postavka je visoka odzivnost, saj se mora naprava iz hibernacije zbuditi v do sedmih sekundah. Zaradi tega bomo v teh laptopih v glavnem videvali pomnilniške shrambe SSD in ne mehanskih diskov. V začetni seriji je moč najti nekaj modelov, ki uporabljajo sučni disk v navezi z majhnim SSDjem (20 GB), kamor se shranjuje le slika sistema ob hibernaciji. Toda modeli z večjim SSDjem so po naših izkušnjah odzivnejši in hitrejši.

Na letošnjem CESu je na oder zakoračil reprs Will.I.Am in predstavil Ultrabook Project. To je kampanja, v kateri bo potoval po svetu in snemal komade, spremljal pa ga bo kakopak ultrabook ali pet.

Ostanejo podrobnosti, kot je raba Intelovega mehanizma za varovanje Identity Protection Technology. In pa tisto, kar bo zanimalo slehernega kupca: ultrabooki naj bodo 'relativno poceni', kar je po mnenju vodilnih v okolici tisočaka dolarjev oziroma evrov v naših krajih. S tem so cenejši od macbook airov, vendar ne gre iti mimo dejstva, da podobno zmogljive prenosnike z integrirano grafiko dobiš za kar nekaj stotakov manj.

Ultraprivlačnost

Kaj torej ultrabooki nudijo, česar ostale prenosne naprave ne? Čustven odgovor: lepi so. Ne se smejat, tile onegaji so kojšen magnet za poglede in vsi bi jih radi nosili po rokah. Še malo ne le geeki, saj se jim divi mlado in staro, preverjeno tudi babice. In punce. Stric Jobs je že vedel, čemu je napravil aira. Kdor zviška gleda na jabolčnike, a rad poseda po kavarnicah s prenosnikom v roki, se jim bo težko uprl.

A če se resno posvetimo uporabnosti: hitro opaziš, kakšen užitek jih je prenašati naokrog. Okej, ne moreš jih imeti v žepu, lahko pa jih kot zvezek zadegaš v skorajda katerekoli torbo ali jih nosiš v roki. Zahteve po zbujanju izpolnijo vsi prisotni modeli, zato se je neznansko lahko navaditi, da pustiš reč v spanju ali hibernaciji, nakar jo samo odpreš, kjerkoli že si, in nemudoma delaš dalje. Razlika v zbujanju glede na hipnost tabličnih računalnikov je sekunda ali dve, kar je praktično zanemarljivo. So pa to še vedno prenosniki in jih je težko imeti v naročju sredi avtobusa ter na njih brati knjigo. Gre za naprave, na katerih želiš in moreš poleg poziranja kaj resnega napraviti, medtem ko je za kazanje ogledanega avta kolegu tablica še vedno priročnejša.

Ker na ultrabookih tečejo Okna, je na voljo precej večji nabor zanesljivejšega programja kot za tabletke. Najsi gre za poslovne, programerske, muzikalične ali načrtovalske aplikacije, taki laptopi so najboljša 'ultraprenosna' rešitev zanje. Ob zid trčijo edino pri grafično zahtevnih nalogah. Sam sem na njih recimo pridoma poganjal Mathematico in reševal računske probleme praktično na poti. Pri tem sem imel občutno boljšo izkušnjo kot na svojem netbooku, ki je procesorsko šibkejši. Četudi so netbooki na videz najbližji konkurentje ultrabookom, pa so se ustalili v nižji superpocenskih naprav pri okrog tristo evrih, kjer lahko na zmogljivost gladko pozabiš in zato sploh niso v isti ligi.

Nižja kvaliteta netbookov se odrazi tudi v slabših in manjših zaslonih, medtem ko 'intelbooki' trenutno prevladujejo s 13,3-palčnimi, solidnejšimi ekrani. Večina jih premore ločljivost 1366 x 768, nekatere izjeme se postavljajo s 1600 x 900. Na njih se da čisto v redu pogledati film in igrati ne preveč zahtevne igre. Za izris skrbi v procesorje vdelana Intelova grafika HD 3000, ki zagrizenejših igralcev ne bo presunila. Zanje te naprave niso, saj gre za vezja, primerljiva s sedem let starimi geforci serije 7800. Na srednjih nastavitvah pri ločljivosti 1366 x 768 je moč poganjati nekatere priljubljene nalinijske naslove, kot so Left 4 Dead, World of Warcraft in League of Legends, pa Fifo 11. Za igre z bolje izrisanim 3D-svetom je treba parametre spustiti na najnižje, medtem ko se Battlefield 3 na njih sploh ne zažene. Če po vsej sili želiš poganjati kak Starcraft 2, počakaj na štirinajstpalčnike, ki bodo zvečine prišli z ločeno grafično kartico.

Ultradvomi

Kompromisa z vdelano grafiko in baterijo sta le dva v vrsti tistih, ki so jih morali proizvajalci ubrati, da so zadostili pogojem. Spričo ozkosti naprav je nabor izhodov ubornejši kot pri večjih laptopih. Najdeš povprečno dve vtičnici USB, pri čemer bo 3.0 zajamčen šele s prihodom ivy bridga od junija dalje. Nato so tu vrata za mini HDMI, slušalke in pomnilniško kartico, nakar se seznam konča. Redki vesoljci, ko je folio 13, imajo luknjo za ethernet. Ker gre za standard v rosnih mesecih, lahko računamo na porodne tegobe. Najslabše jo odnese aspire S3-951 v začetni izvedbi z mini 20 GB SSDjem in 320-gigabajtnim sučnim diskom. Resda košta le 900 evrov in je s tem najcenejši v gruči, a je slabo odziven, tako pri zaganjanju programja kot pri uboganju touchpada. Na srečo po njem ne gre soditi vsega novega rodu, saj so ostale naprave poskočnejše. A vendarle ima sleherna na grbi kak problem. Proizvajalcem najbolj nagajata tipkovnica z mnogokrat premajhnim hodom pritiskal in nezanesljiva drsalna ploščica. Večina ultrabookov uporablja touchpad z vdelanima gumboma, kar inženirjem še ne gre najbolje od rok, saj je nehotenih pritiskov precej. Želel bi si tudi kontrastnejših zaslonov.

Imetniki airov se zdaj privoščljivo hahljajo, saj tovrstnih problemov ne poznajo. Jasno se vidi, da je Apple imel nekaj let prednosti pri piljenju svojega suhljateža. Pri posameznih elementih mu kateri od ultrabookov že stopi ob bok, a celokupno je bolje zaokrožen izdelek kot katerikoli od njih. Za tiste, ki imajo denarce in jih jabolčništvo ne moti, je brez dvoma najprimernejši nakup. Toda konkurentje se hitro bližajo in nobenega razloga ni, da se ne bi, saj v macbookih ždijo enaki Intelovi procesorji. Sklepati gre, da so primerljivi tekmeci le vprašanje časa, in zaprmej bodo cenejši od 1300 evrov, kolikor hočejo za vstopni 13-palčni air. Že sedaj med njimi najdeš take, ki so vredni nakupa.

Tu je kupec pred drugo dilemo: ali sta mu ultraprenosnost in eleganca res tako pomembna, da bo pljunil več kot jurja za ultrabook – ali bo raje vzel primerljivo zmogljiv običajni prenosnik, ki ga bo danes prišel pod osemsto evri? Ali, drugače: bo vzel laptop za tisoč evrov, v katerega bi lahko že posadil geforca GTX 555M in za silo igral tudi zahtevnejše naslove, česar Intelovi prišleki ne zmorejo? Jasno je, da so ultrabooki trenutno prestižen izdelek in niso namenjeni tistim s tanjšo denarnico, kot tudi ne iskalcem čiste brzine. A kdor ogromno dela na poti in ceni preprostost ter eleganco naprav, bo hitro zagrabil katerega od njih. Če še nima macbooka, to je. Priljubljenost Applovega sorodnika kaže, da je tržna niša za tovrstne naprave obsežna in ni vrag, da ultrabooki imajo prihodnost, če ga Intel ne bo kje grdo lomil.

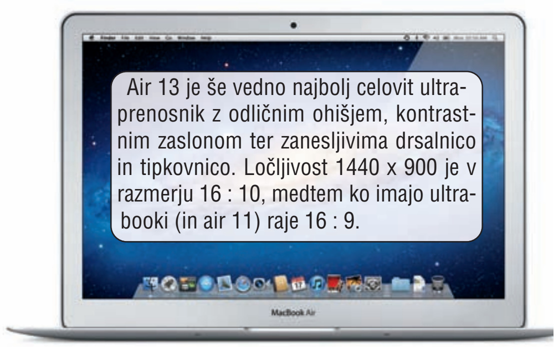
Ultraprihodnost

Velikan je od Appla pobral nekaj lekcij in se zaveda, da veliko vrednosti teh izdelkov leži v njihovem dizajnu in trendovski privlačnosti. Marketinška kampanja je bučna od vsega začetka in obilno cilja na nedeljske uporabnike, ki želijo preprosto rokovanje z notesnikom, ter na kul piplse, k delajo kul staf. Intel misli hudo resno – ultrabookom je bila namenjena večina letošnje tiskovke na CESu in o njih se je govorilo po vsem smenju.

Ob tem ne zanemarjajo tehnične plati. Avgusta lani so objavili, da bodo v naslednjih treh letih namenili tristo milijonov dolarjev za partnerje, ki bodo pomagali razvijati spremljajoče tehnologije. Sami so že razkrili nekatere stvari, ki se jih lahko nadejamo ob prihodu ivy bridga in haswella. Sredi letošnjega leta nas čakajo modeli, ki se bodo z obratom zaslona preobražali v tablice (debelina do 23 mm), brez dvoma v pripravljenosti na prihod Windows 8. Haswell bo poskrbel za zmogljivejšo grafiko in uvedel sposobnost prenašanja s spleta v spanju, kar pomeni, da bo naprava med smrčanjem lahko dolvlekla pošto ... in bržda spiratizirane filme. Nekje vmes naj bi notri vštulili še vodilo thunderbolt.

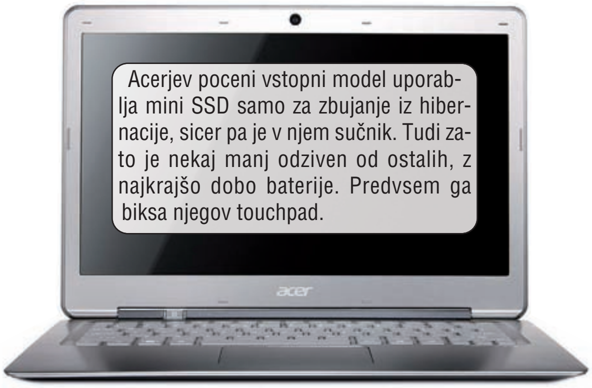
Ultrabooki očitno ne bodo muha enoletnica. Načelujoči pa bodo morali paziti, če nočejo standarda preveč zrahljati. Že sedaj ponekod gledajo skozi prste, saj folio 13 denimo vaga sto gramov preveč. S 14- in 15-palčnimi izvedbami je še huje: ne bi naj imele optičnih pogonov, toda 'lahko jih imajo vseeno'; ne bi naj imele samostojne grafične kartice, morda pa tudi – takih je bila večina predstavljenih na tomesečnem Cebitu! Ti večji modeli ne bodo redki, saj predvidevajo, da jih bo ob zaključku leta kar polovica.

Toda ali je konec koncev to sploh važno? Četudi se vse izkaže le za Intelov propagandni eksperiment in bodo ultrabooki na koncu razvodeneli v 'samo lepe in priročne prenosnike', bomo dobili uporabno stvar, saj je bila moja izkušnja z njimi pozitivna. Povrhu pa še kako tehnologijo, ki bo koristna tudi drugje. Področje prenosnih računalnikov je tak žok potrebovalo, edini očitek je, naj skušajo še spustiti ceno. To naj bi se zgodilo ob razcvetu standarda, pa tudi azijska podjetja že napovedujejo poceni klone standarda. Navsezadnje Intel pravi, da je vizijo ultrabooka gradil na haswellu in je tole torej šele uvertura.



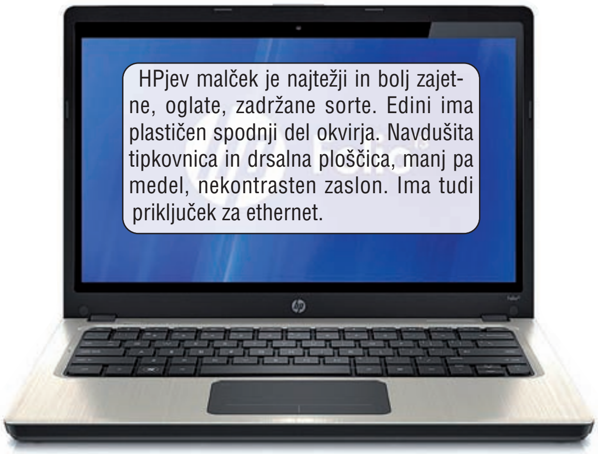
Air 13 je še vedno najbolj celovit ultraprenosnik z odličnim ohišjem, kontrastnim zaslonom ter zanesljivima drsalnico in tipkovnico. Ločljivost 1440 x 900 je v razmerju 16 : 10, medtem ko imajo ultrabooki (in air 11) raje 16 : 9.

Apple macbook air 13 - core i5-2557M pri 1,7 GHz, Intel HD 3000, 4 GB rama, SSD 128 GB, 13,3", 1300 evrov.



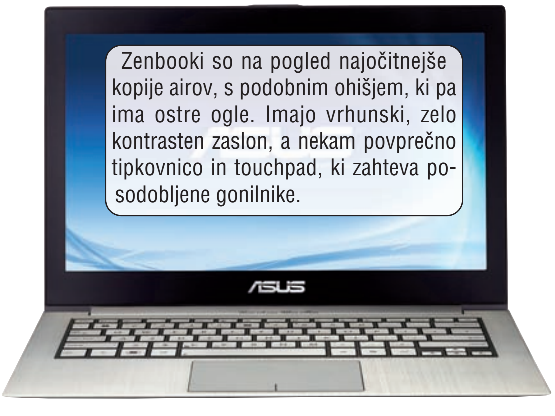
Acerjev poceni vstopni model uporablja mini SSD samo za zbujanje iz hibernacije, sicer pa je v njem sučnik. Tudi zato je nekaj manj odziven od ostalih, z najkrajšo dobo baterije. Predvsem ga biksa njegov touchpad.

Acer aspire S3-951: core i5-2467M 1,6 GHz, Intel HD 3000, 4 GB rama, 320 GB + 20 GB SSD, 13,3", 900 evrov.



HPjev malček je najtežji in bolj zajetne, oglate, zadržane sorte. Edini ima plastičen spodnji del okvirja. Navdušita tipkovnica in drsalna ploščica, manj pa medel, nekontrasten zaslon. Ima tudi priključek za ethernet.

HP folio 13: core i5-2467M pri 1,6 GHz, Intel HD 3000, 4 GB rama, 128 GB SSD, 13,3", 1100 evrov.



Zenbooki so na pogled najočitnejše kopije airov, s podobnim ohišjem, ki pa ima ostre ogle. Imajo vrhunski, zelo kontrasten zaslon, a nekam povprečno tipkovnico in touchpad, ki zahteva posodobljene gonilnike.

Asus zenbook UX31: core i5-2557M pri 1,7 GHz, Intel HD 3000, 4 GB rama, 128 GB SSD, 13.3", 1100 evrov.

Drnjohanje in zamrzovanje

Modusa sleep in hibernation sta del zmogljivosti Oken že od inačice 95, kjer je bilo spanje najti pod 'suspend', medtem ko je imelo v Windows 98 naziv standby. V mižulah se procesi operacijskega sistema in računala omejijo na minimum – ravno toliko, da še deluje ram. Zbujanje zato traja le nekaj sekund, saj se le poženejo diski in se procesor morebiti navije na delovno frekvenco. Večina prenosnikov privzeto stopi v ta režim, ko jih zapremo.

Pri hibernaciji se mašina ugasne. A še pred tem se na disk zapiše celotna vsebina pomnilnika, da lahko z delom nadaljujemo tam, kjer smo ga prekinili. Ob vklopu mora računalo sliko prebrati, zato je proces na SSDjih občutno hitrejši kot na sučnežih. A kljub temu traja dlje od zbujanja iz navadnega spanca. Airi iz spanja po eni uri samodejno preidejo v hibridni modus standby. To je 'blaga hibernacija', ki je vmes med prej omenjenima.

Asura's Wrath

80 *Sneti se umiri in globoko diha – nakar s prdcem odpihne manjši planet. Paše!*

PS3 / XB360 CyberConnect2 / Capcom

Ne ne, ne razumeš. Polbožanski bojevnik Asura, junak tegale japanskega animejsko-igralnega odfuka, ni le jezen. Jezen je tisti, ki ga ob treh zjutraj zbuja nevzgojeni sosedov pes. Jezen je šofer, ko se bencin podraži za evro na liter. Jezen je Kratos. Asura pa je v naslednji dimenziji razpizdenosti. Njegova ihta je tako vroča, da s frcljaji odstranjuje orjaška mitološka bitja, razpoka planete in ga po tisočih let vrača iz posmrtnjega. Zakaj? Zato, da se znova bojuje proti rdečim zlodjevcem – in sedmerim človekolikim hinduističnim božanstvom, ki so ga prinesla okoli, mu ubila ženo ter zasužnjila hčer. Da je eno od njih njegov svak, je jagoda na smetani. Kretenčka napihnjenega nikoli ni maral.

Igram ...

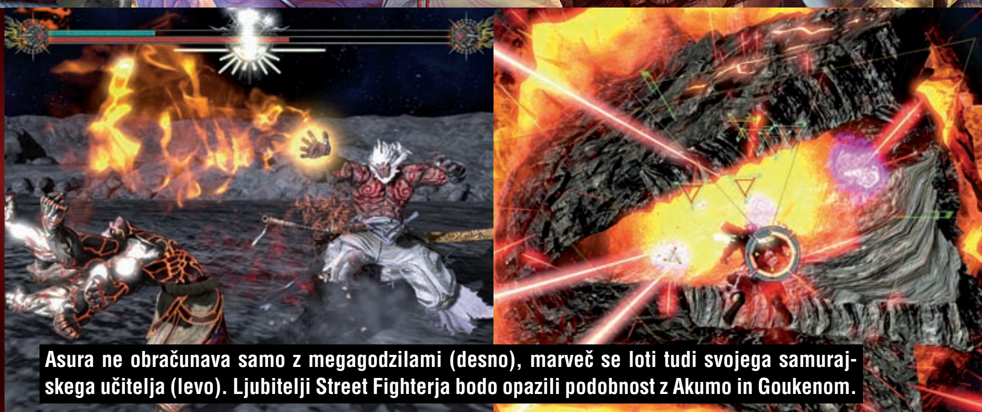
Asura's Wrath v formalno igralnem smislu res ni kaj prida. Tvoj masakrator, ki mu ob posebej neuspelem poskusu nadzorovanja jeze zrasteta dodatna para rok, vodi merek po zaslonu in klati izstrelke ter v pogledu od zadaj v enostavnem borilnem sistemu divje udriha po capinih. Navadnih je nekam malo sort – kovinski debeluharji, kopjaniki, čudaki z gorjačami, škrlatni opičnjaki –, bolj se izkažejo šefi, ki jih srečaš na deset minut. Nekatere premlatiš na standarden knofodrkalni način, pri drugih se moraš malo več izmikati in pravilno tempirati napade. Kar pomeni, da med tekom, skakanjem in ogibanjem čakaš na priložnost, nakar si zlomiš prst v naskoku na gumb s krožcem. Na višjih težavnostih početje ni samodejno, a ne misli, da je to Bayonetta ali God of War. Še Heavenly Sword in Darksiders sta Asuri fotra.

To pa zato, ker neprimerno več stavi na bombastične prizore in sekvence QTE, kjer pritisneš tisto, kar veli zaslon – goniš knof, zavrtiš gobico, obe potisneš v določeno smer. Načeloma se strinjam, da je pristop primitiven, in kdor igre čisla zaradi igranja, bo prhal od vzvišenosti. Vendar v drezanju knofov in gobic tiči intuitivna, zverinska privlačnost. Rižojeda tvrdka CyberConnect2 ima smisel za to, kdaj igralcu omogočiti sicer minimalno, a saharinsko sladko sodelovanje pri epski destrukciji. Asura's Wrath je zato manj kot igra, toda več kot film.

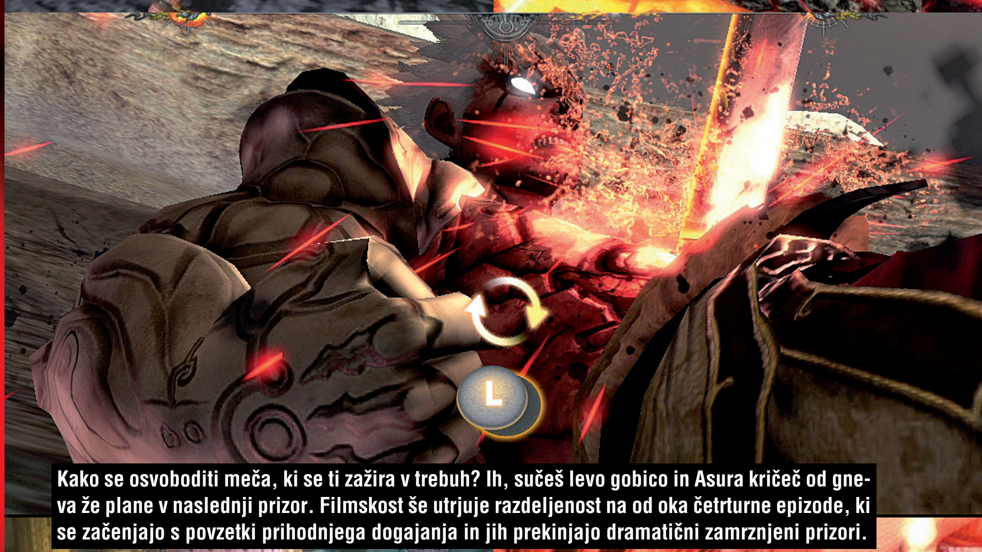
... in gledam

In čeprav bi bil običajen anime, bi se gladko uvrstil med tiste, ki jih --moraš-- videti, če se ti jajca še niso skrčila v frnikuli za feministke. Kaj Asura počne, to je nevidženo. Kdaj si nazadnje videl modela brez rok, ki bi se tako tresel od gneva, da bi nasprotnika zaklal z zlomljenim mečem, ki bi ga DRŽAL MED ZOBMI??? Nič ni preveč onkraj za Japance, ki mešaje kibernetiko in hindujsko mitologijo prebadajo svetove s čarobnimi katanami, kličejo kitovske titane ter klatijo vsemirske flote, da bi se skremžil še Darth Sidious. Estetika je sijajna, testosteronska ihta perfektna, kadriranje brezhibno, tempiranje dogodkov odlično, razdelitev na epizode s povzetki genialna. Nakar ob vsem bučanju in kričanju najdejo čas za peljanje zgodbe, ki nikdar ne stopi v ozadje in se v iskanju izvira Asurove jeze izkaže za čisto spodobno.

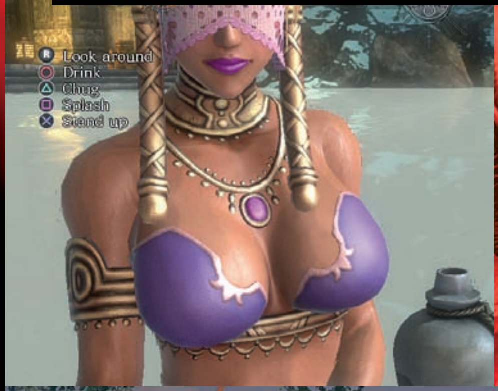
Res je, da je cena standardnih 60 evrov in da za to dobiš kvečjemu kakih sedem ur joypadno svete preproščine, skozi katero zaradi manka skrivnosti in pametnih nagrad verjetno ne boš šel še enkrat. Zato velja nemara počakati, da cena pade. A vrednost za denar se, tako kot pri pustolovščinah, ne skriva v vloženih urah, marveč v izkušnji in spominih. Asura's Wratha namreč ne pozabiš.

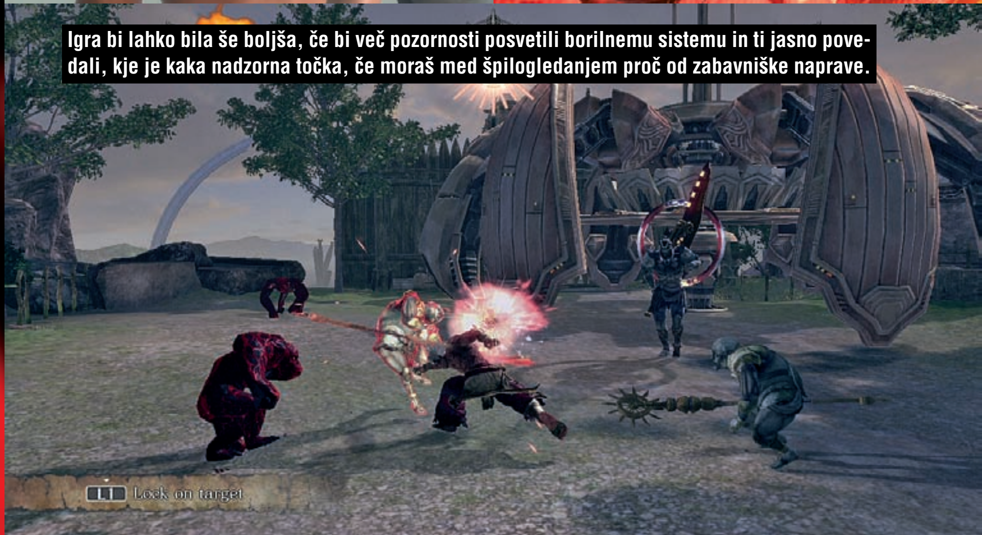


Asura ne obračunava samo z megagodzilami (desno), marveč se loti tudi svojega samurajskega učitelja (levo). Ljubitelji Street Fighterja bodo opazili podobnost z Akumo in Goukenom.



Kako se osvoboditi meča, ki se ti zažira v trebuh? Ih, sučeš levo gobico in Asura kričeč od gneva že plane v naslednji prizor. Filmskost še utrjuje razdeljenost na od oka četrturne epizode, ki se začenjajo s povzetki prihodnjega dogajanja in jih prekinjajo dramatični zamrznjeni prizori.





Igra bi lahko bila še boljša, če bi več pozornosti posvetili borilnemu sistemu in ti jasno povedali, kje je kaka nadzorna točka, če moraš med špilogledanjem proč od zabavniške naprave.

SSX

Novi SSX ostaja čistokrvna športna arkada, kakršne je ustoličila skejterska serija Tony Hawk. To pomeni, da se zakoni fizike omehčajo, ko protagonisti vratolomno divjajo po hribu navzdol, izvajajo stometrske polete in so v zraku sposobni norih akrobacij. Takih, ob katerih je dvojni mctwist 1260, legendarni trik Shauna Whita, zgolj beden poskok. Ob tem je jako važno, da za norčije izkoristiš vsak hribček, skakalnico, rampo ali naravni kanal ter skoke in trike povezuješ v čimbolj sveže kombinacije. Dlje kot pleteničiš v luftu, več točk si prislužiš. A prihod v cilj te vedno pusti prepričanega, da bi zmogel še bolje. Zato greš še enkrat.

Stara klapa se vrača

Na izbiro je pisana druščina deskarjev, nekaj starih znancev od Elise do Kaori, plus trije novinci. Večino je treba odkleniti z igranjem kampanje, ki ima sicer plehko štorijo o lovu na rezultate pobeglega bivšega SSXovca, a se v njej seznaniš tako s svetom kot novimi prijemi. Med njimi je najpomembnejši spremenjeni nadzorni sistem, ki za trike v prvi vrsti uporablja desno gobico in za prijeme običajne gumbe, ne več ramenskih. Sistem je dober in se ga hitro privadiš, kar je kot nalašč za začetnike. Pohvalno so veteranom omogočili rabo klasične nadzorne sheme, ki jo je proslavil SSX3.

Ne glede na to, katere knofe izbereš, je števec vragolij prenovljen. Z njimi sicer še vedno polniš črto, ki rabi tudi kot pospešek, in zopet sta tu dva nivoja nadgrajenih osnovnih trikov (uberjev). Ni pa več najhudejših zvijač, monstrov, kajti vsak lik ima le eno lastno specialko, ki prinese dvojno število pik. Po novem točkovanje ni odvisno le od števila povezanih kombinacij, marveč od tekočega izvajanja, ki fila poseben množilnik. Minimalne fore, recimo stoosemdesetka, so vredne točno nič, a so pomembne, da ohraniš flow. Z vsake krtine pač ne narediš indyja.

Kampanja je kratka, v vsakem pogorju ima tri ali štiri tekme: po eno na čas, akrobatsko in preživetveno. Prvi vrsti sta za serijo običajni, dočim je slednja novost. Sleherno gorovje ima hrib s posebej zajebano progo, kjer te narava udari z vso silo in brez opreme ne preživiš. Cilj je priti v dolino, kar pa ni enostavno in vsak naslednji smrtonosni spust je zahtevnejši. Po devetih te čaka še neposredni spopad z Griffom na južni steni Lhotseja – tisti, za katero Tomu Česnu nihče ne verjame, da jo je preplezal sam, ker je tako grozna. V modusu world tour, kjer prosto potuješ med lokacijami, je na vsaki na voljo vsaj šest stez, na njih pa se tako v dirkalnem kot akrobatskem načinu boriš za medalje. Tu boš bržkone preživel večino časa.

It's tricky!

Gorovja so zmodelirana po Nasinih kartah, dodali pa so jim skakalnice in druge zanimivosti. V Alpah grindaš po tunelih gorske železnice, na Aljaski fintiraš po starih naftnih ceveh, Himalaja ti ne da do sape, zato potrebuješ jeklenko s kisikom, v Afriki so vulkanski predori, kjer brez luči cepneš v lavo, na Antarktiki pa v senci zmrzneš. K sreči ima vsak boarder pravi kos opreme, da se spopade s kruto naravo. Smučišča so odprta, široka in brez jasno nakazanih bližnjic, tako da moraš najboljšo pot najti sam. To da igranju novo dimenzijo.

Zaradi odprtosti terena ne boš uzrl zloglasnega napisa 'out of bounds.' Boš pa zato dosti bolj uspešno bentil nad prepadi in brezni ki so jih določena pogorja polna; tudi zato, ker resetiranja igralca ni več, bojda zaradi prevelikega zlorabljanja mehanike. Nadomestilo ga je previjanje časa nazaj. A previješ lahko zgolj dogajanje, medtem ko čas neusmiljeno teče naprej, pa še kazenske točke dobiš.

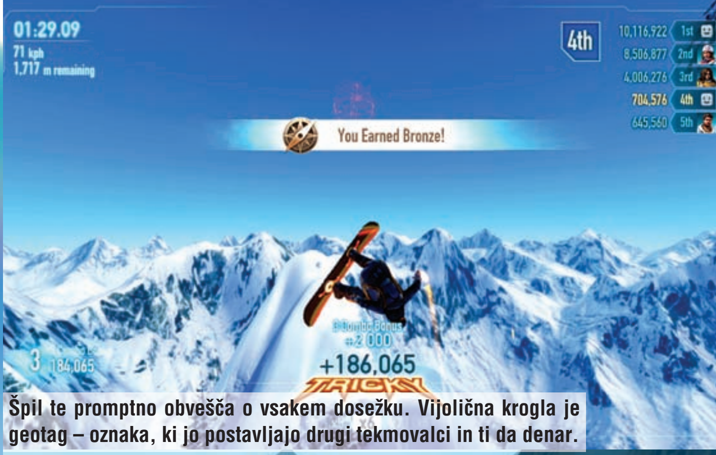
Z uspešnimi spusti v samotarstvu bildaš like, služiš denarce in kupuješ novo, boljšo opremo. S tem se pripravljaš na spletno udejstvovanje. Ko se podaš na progo, te spremljajo duhci igralcev, za katere igra predvideva, da bodo dosegli podoben rezultat kot ti. Zato ves čas izginjajo in se pojavljajo novi, med katerimi je tudi tvoj najboljši dosežek. Izvirno, vendar ne nadomesti klasičnega tekmovalnega multiplayerja, ki ga ni ne po internetu, ne na razdeljenem zaslonu. Lahko zgolj ustvarjaš turnirje s prikrojenimi pravili. Določiš jim rok trajanja in do izteka časa lahko vsak od tvojih vsemrežnih prijateljčkov poljubnokrat skuša izboljšati dosežek in pokasirati denar. V redu, a včasih bi si res želel neposredno zabiti kolega v sneg. Prav tako pogrešam half-pipe, ki je bil v prejšnjih delih priljubljena samostojna disciplina, kjer si uberje izpilil do potankosti.

Pristanek s trdim

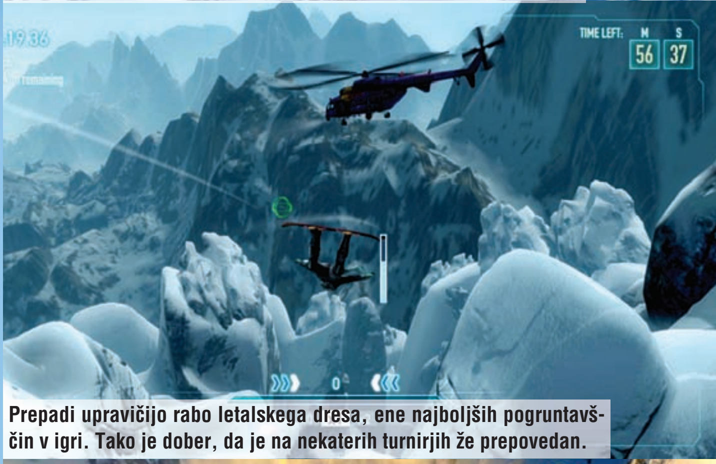
SSX je vznemirljiva, igralno solidna športna arkada z odličnim občutkom hitrosti, spektakularnim vzdušjem in veliko raznolikimi, odprtimi snežnimi stadioni. Žal pa je kampanja kratka in manjka normalen tekmovalen multiplayer, zlasti tak pred enim televizorjem. Sicer so skušali inovirati, a rezanje na drugem koncu se ni obneslo, zlasti pa ljudje na netu tekmujejo le na treh, štirih prizoriščih, dočim ostala samevajo, predvsem najzahtevnejša. Nihče ne mara nonstop padati v prepade. Morda se EA iz tega kaj nauči.

76 *Quattro si daje duška na virtualnem snegu, ki manj boli.*

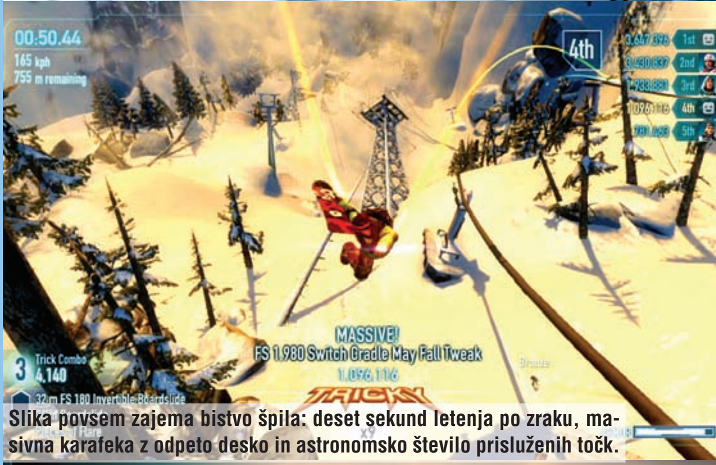
PS3 / X360 **EA Canada / EA**


01:29.09
71 kph
1,717 m remaining
4th
10,116,922 1st
8,506,877 2nd
4,006,276 3rd
704,576 4th
645,560 5th
You Earned Bronze!
3 184,065
+186,065
TRICKY

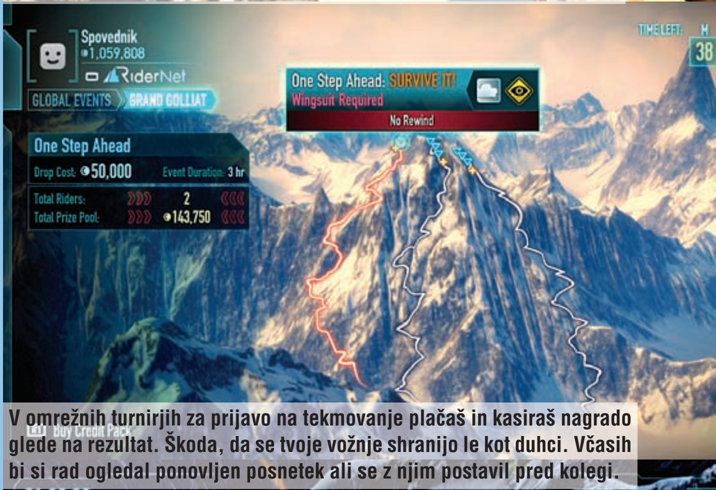
Špil te promptno obvešča o vsakem dosežku. Vijolična krogla je geotag – oznaka, ki jo postavljajo drugi tekmovalci in ti da denar.


TIME LEFT: M S
56 37

Prepadi upravičijo rabo letalskega dresa, ene najboljših pogruntavščin v igri. Tako je dober, da je na nekaterih turnirjih že prepovedan.


00:50.44
165 kph
755 m remaining
4th
MASSIVE!
FS 1,980 Switch Cradle May Fall Tweak
1,096,116
TRICKY
3 Trick Combo 4,140

Slika povsem zajema bistvo špila: deset sekund letenja po zraku, masivna karafeka z odpeto desko in astronomsko število prisluženih točk.


Spovednik
1,059,808
RiderNet
GLOBAL EVENTS
TIME LEFT: H
38
One Step Ahead: SURVIVE IT!
Wingsuit Required
No Rewind
One Step Ahead
Drop Cost: 50,000
Event Duration: 3 hr
Total Riders: 2
Total Prize Pool: 143,750
Buy Credit Pack

V omrežnih turnirjih za prijavo na tekmovanje plačaš in kasiraš nagrado glede na rezultat. Škoda, da se tvoje vožnje shranijo le kot duhci. Včasih bi si rad ogledal ponovljen posnetek ali se z njim postavil pred kolegi.

01:30.89
76 kph
445 m remaining
3rd
10,799,146 1st
2,967,210 2nd
2,656,159 3rd
2,234,479 4th
582,605 5th
HUGE!
FS 180 Switch Royal Flush Tweak Back Flip
2,656,159
TRICKY
x12

Išče nekaj ne-tako-dobrih fantov.

KATHERINE HEIGL

VSE ZA DENAR

LAKESHORE ENTERTAINMENT IN LIONSGATE PREDSTAVLJATA LAKESHORE ENTERTAINMENT LIONSGATE WENDY FINERMAN SIDNEY KIMEL ENTERTAINMENT PRODUKCIJO V SODELOVANJU ABISHAG PRODUCTIONS KATHERINE HEIGL 'VSE ZA DENAR' JASON O'MARA DANIEL SUNJATA JOHN LEGUIZAMO SHERRI SHEPHERD IN DEBBIEREYNOLDS IZBIRA VLOG AQUILA/WOOD IN TUCKER/MEYERSON KO-PRODUCENT ZANE WEINER GLASBA DEBORAH LURIE KOSTUMI MICHAEL DENNISON MONTAŽA LISA ZENO CHURGIN A.C.E. SCENOGRAFIJA FRANCO GIACOMO CARBONE FOTOGRAFIJA JAMES WHITAKER IZVRŠNI PRODUCENTI ERIC REID ANDRE LAMAL BRUCE TOLL KATHERINE HEIGL NANCY HEIGL PRODUCENTI SIDNEY KIMEL WENDY FINERMAN TOM ROSENBERG GARY LUCCHESI PO ROMANU JANET EVANOVICH SCENARIJ STACY SHERMAN KAREN RAY LIZ BRIXIUS REŽIJA JULIE ANNE ROBINSON

FIVIA

v kinu od 15.03.2012

www.fivia.si

LAKESHORE ENTERTAINMENT

Journey

Tistega dne sem bil že zjutraj čemeren in nekaj me je kot tiščalo v prsih. Nadaljevalo se ni nič bolje, s kislimi ljudmi v mestu, smrajo v zraku in ničprida južino. Pa je naneslo, da sem sredi tiste slabe volje izkusil Journey. Na glavo sem čofnil v melanholično potovanje in pomirjen prišel ven dve, tri ure kasneje, moker od vtisov, čustev ter ... Ne, solz ne. Pravi moški jočemo samo v srcih.

Od rože do vandra

S striktno igralskega stališča Journey ni pretresljiv. V pogledu od zadaj nadzoruješ čudaško dolgonogo bitje, ki ima tako človeške kot ptičje lastnosti in roke (krila?) skriva pod beduinskim gvantom. Znajdeš se v pravljični, samotni deželi, kjer se v daljavi riše visoka gora s stebrom svetlobe. Tja moraš priti! Pot linearno vodi skozi tematske svetove, od puščave do jezer. Nekateri so odmerjeni ozko, drugi malo širše, da lahko po njih do neke mere vandraš. Je pa cilj zmerom le en – duri, ki vodijo v naslednjo okolico.

Ne pričakuj, da se boš bojeval, saj nimaš ne hladnega, ne strelskega orožja. Meniško miroljuben, kot si, zgolj tečeš in izvajaš sanjsko lebdeče skoke, ki imajo nekaj skupnega z Nights: Into Dreams. Toda skačeš lahko samo, če imaš za to kaj energije v magičnem šalu, ki plapola za tabo. Bolj kot ga podaljšaš s pobiranjem naokoli razmetanih bleščic in napredovanjem skozi igro, dlje lahko ostaneš v zraku, tako da čez nekaj časa praktično letiš. Skok je priročen za hitrejše prečenje razdalj in nujen za ploščadno vzpenjanje po številnih stolpih in ruševinah. Energijo zanj dobivaš z dotikanjem plapolajočih trakov ali z ježo na ploščatih frčečih bitjih, toda nič od tega ne zahteva dosti spretnosti.

Napeto je, ko naletiš na eno in edino vrsto sovražnika, kockaste zmaje, ki med robotskimi skoviki krožijo nad tlemi in iščejo žrtve z lučjo iz gobcev. Tu Journey zahteva nekaj skrivanja. Vendar pa njihova strašnost uplahne, ko se zaveš, da te ne ubijejo. Umreti itak ni moč, v najslabšem primeru te igra frcne malo nazaj ali te kam ne pusti zaradi priročnega navala vetra.

Koncept se ljubiteljem prejšnjih iger Thatgamecompanyja – Flower, Cloud, Fl0w –, s katerimi si Journey deli DNK, ne bo zdel nenavaden. A čeprav gre za lahkotnejši izdelek, ostaja tradicionalen. Lik upravljaš na lastno pest, tako da Potovanje ni s QTE-sekvencami nafilan film kot Asura's Wrath, niti ne pade v reflektivno samotarjenje v slogu Dear Esther. Igraš ga, le da se ne trudiš prav blazno. Bolj ga gledaš, poslušaš ...

Vozi me skok v daljave

... vpijaš, izkušaš. Če je kdaj obstajala oživljena umetniška slika, je to Journey. Dobesedno vsaka lokacija je risankavo stilizirana eksplozija domišljije, sloga, elegance in estetike, tako grafične kot zvočne in glasbene, saj je muzika prvovrstna. Čut za lepo se trese kot boleče napeta struna, ko med sončnim zahodom drsiš po svetlikajočem puščavskem pesku in miyazakijevsko letiš z dobrosrčnimi papirnimi zmajčki – ali pa, ko se pravljičnost umakne zlovešččnosti ter pobudo prevzameta tema in led. Tedaj v pomanjkljivi svetlobi ubiraš srhapolne korake po tihotnih votlinah in se med divjanjem ledenega viharja zmrznjen skrivaš za alienskimi nagrobniki. Ne, ne bom več govoril, kajti sleherna beseda bi bila neznosen kvarnik.

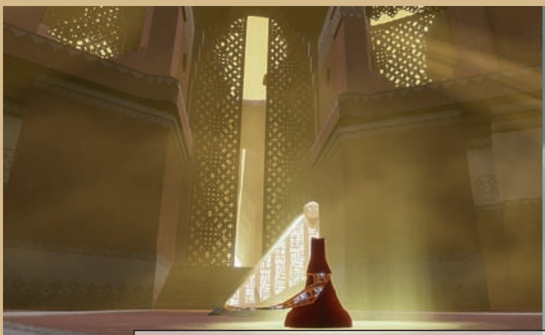
Niti nisi na poti obvezno sam, saj Journey vsebuje dosti izvirno večigralstvo. Če si povezan v internet, se ti lahko pridruži naključen gost, s komer komuniciraš s svojimi dejanji in onomatopoetičnimi kriki, saj ni teksta ali govora. S kameradom si vzajemno dajeta energijo za skoke in si kažeta pot naprej. Lahko si tudi nagajata, a vsak, na kogar sem naletel, je bil naravi igre ustrezno vljuden in pomagljiv.

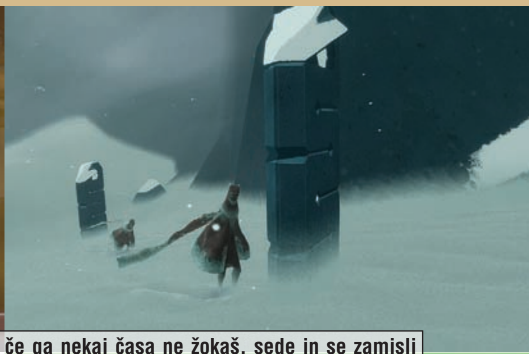
90 ***Sneti** gre, a ne zameri mu, če ga dolgo ne bo nazaj. Preveč lepo je tam.*

PS3 **Thatgamecompany / Sony**

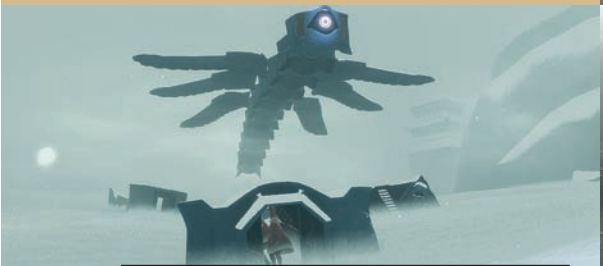
Presežek

Saj je res, da je zadevščina premočrtna in igralsko omejena ter da ne daje dosti povoda za vnovično igranje, saj zahtevnejši pogoji za trofeje in ne prav zagovedno skrite bleščice niso v sozvočju z ozkostjo zasnove. Pa cena 12 evrov v Playstation Storu je morda kanec visoka za takole dolpotegljivo vinjetico. A kaj je prgišče soldov proti čudovitosti izkušnje in metafori, ki se naposled izkristalizira? Journey je digitalna, strnjena inačica večnega življenjskega kroga. Zmerom nekaj hočeš, vedno greš proti očitnemu, a nazadnje se izkaže, da je bilo tisto, kar je štelo, Potovanje. Odpravi se nanj.

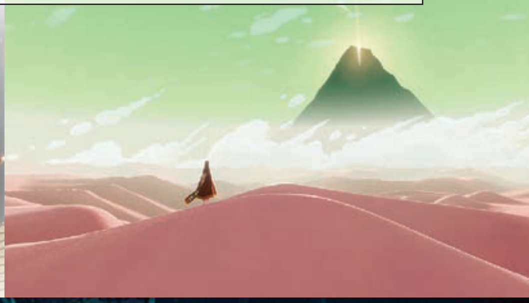




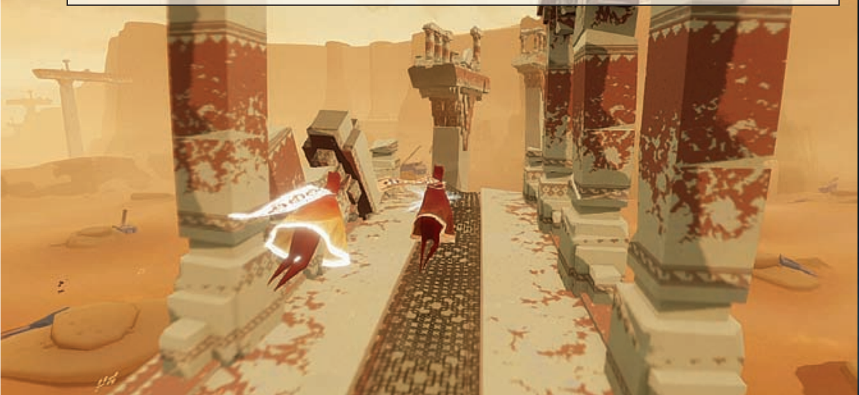
Meditativno naravo igre ponazarja junak, ki, če ga nekaj časa ne žokaš, sede in se zamisli (zgoraj levo). In kamorkoli že prideš, vse preveva sijajna mirnost zaupanja, da bo vse v redu.



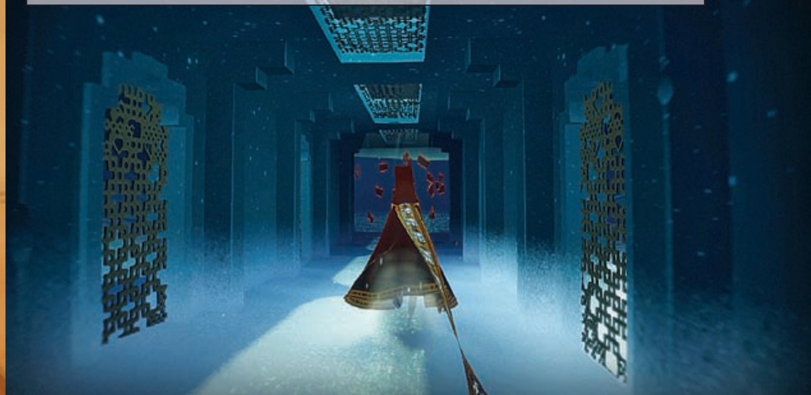
Enookih zmajev ne moreš potolči, marveč se je treba pred njimi skrivati med podrtijami. Ni težko.



S kompanjonom gruntava, kako prečkati globel do naslednje skale. To storiva tako, da se eden dotakne plapolajočih pasov drugod na stopnji. Tedaj nastane most iz čarovnije.

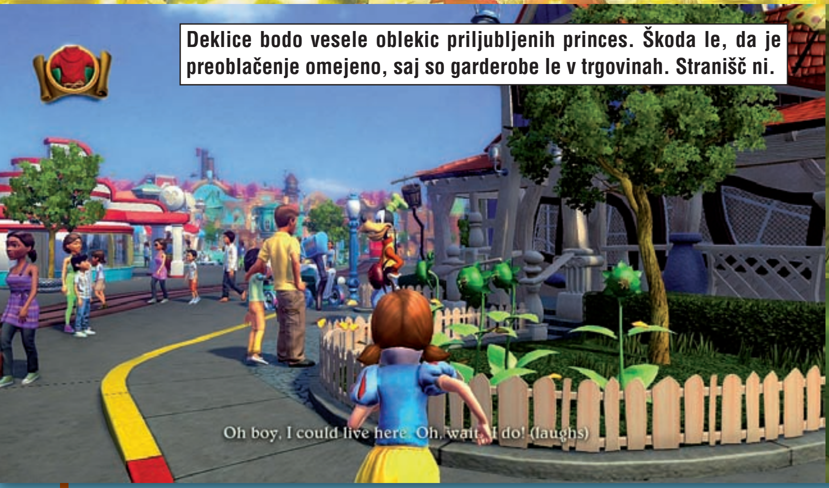


Journey je nadvse pisana mešanica vplivov z vseh vetrov, med katerimi ni malo arabskega okrasja. Eden od nivojev je recimo na moč princeofpersiast.

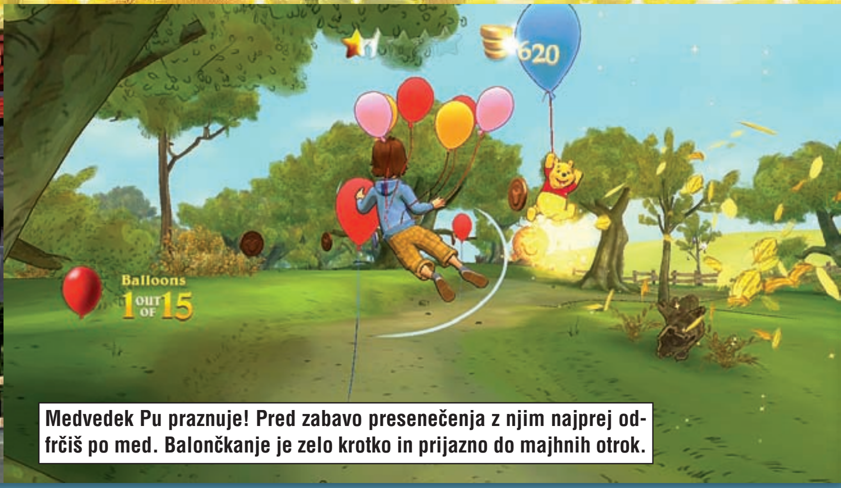


Disneyland Adventures

Ko evakuiraš lestence in zofe, je dvoigralstvo pred televizorjem kar priročno in primerno za hipno priključitev. Zaslon se ne razpolavlja, temveč lika ostaneta skupaj tako ob tekanju po parku kot v podigrah.



Deklice bodo vesele oblekic priljubljenih princes. Škoda le, da je preoblačenje omejeno, saj so garderobe le v trgovinah. Stranišč ni.



Medvedek Pu praznuje! Pred zabavo presenečenja z njim najprej odfrčiš po med. Balončkanje je zelo krotko in prijazno do majhnih otrok.

Za obisk zabaviščnega parka potrebuješ pravo vreme, pravo družbo in čim manj ostalih ljudi. Gneče pred atrakcijami so redno epske in večurno čakanje nobena izjema. Množice pač hlepimo po izkušnji, ki bi nas v svet domišljije ne prestavila le v duhu, ampak tudi telesno. Disneyland med takimi pobegi kotira visoko. Dodelana pravljičnost je bila od nekdaj ideal, h kateremu je stremel idejni oče Walt Disney. Ko so ga gledalci v zlati dobi risanega filma zasuvali s prošnjami za obisk studiev, si je po zgledu sorodnih zadal ustvariti park, kjer bi se družine skupaj zabavale. Prvi Disneyland so odprli leta 1955 v kalifornijskem mestu Anaheim. Kasneje so s približno desetletnimi zamiki sledila zabavišča na Floridi, v Tokiu, Parizu in nazadnje Hong Kongu, zdaj pa gradijo še novinca v Šanghaju.

Čeprav jih obkrožajo različni sestrski parki in prava počitniška naselja, so si Disneylandi v jedru precej podobni. Skupna jim je osrednja ulica, okrog katere so razprostrta tematska področja. Lične potke, manikirani vrtički, prijazni ringlšpili in v junake našemljeni igralci tvorijo destilat družinske zabave. A ker je nam najbližja od teh čudežnih dežel v osrčju Francije in ker si je za ogled pametno vzeti vsaj dva dni, zna familijarna ekskurzija pošteno načeti denarnico. Zato je dobrodošlo, da je okno do Mikijevega parka lahko domači xbox. Za manj kot ceno ene vstopnice si lahko omisliš Kinect Disneyland Adventures, kjer postaneš pobič ali frkljica na sanjskem obisku virtualnega parka!

Zviralni manevri

Pomemben element je Microsoftov gibalni nadzornik kinect. Za špilanje nujno potrebuješ to triočesno čudo, ki je posebej naprodaj za stotaka. Njegova naloga je slediti gibom tvojega telesa, ki postane igralno orodje. S ploščkom ne moreš postoriti ničesar, niti hoditi naokrog. Za slednje je treba dvigniti roko in jo obrniti v želeno smer gibanja. Tako zakoračiš po tlakovanih stezicah, koder vrvijo obiskovalci. Predvsem pa naokrog postava trop Disneyjevih junakov v človeški velikosti, od Mikija, Jake in Ostržka do Lepotice, Zveri, Ariele, Kena Kozmobliska, medvedka Puja ter še mnogih drugih.

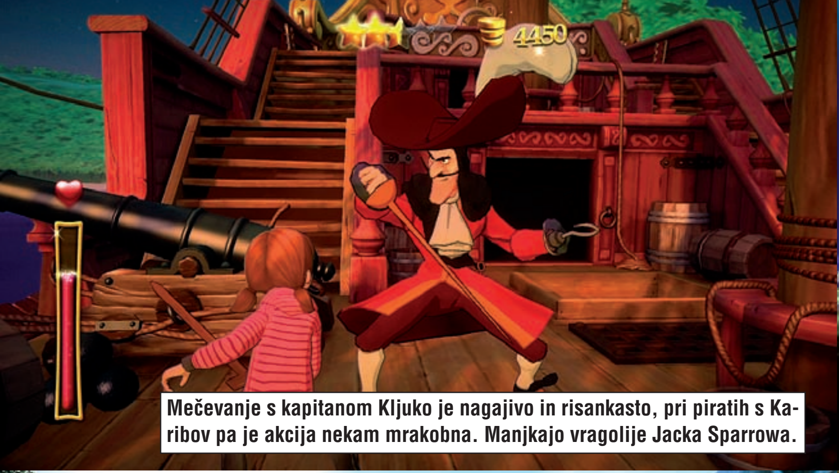
Kinect tu ustvari odlično iluzijo vklopljenosti v dogajanje, saj se z Disneyjevimi prijazneži povežeš prav z gibanjem. Stik vzpostaviš tako, da jim pomahaš. Nato lahko razširiš roke in jim padeš v objem, ob priklončku z njimi zaplešeš, jih prosiš za avtogram in se z njimi fotografiraš. Sliši se zelo otroško in tudi je, saj je igra namenjena mlajšim. Vse je hitro dojemljivo, prisrčno, raznoliko in predvsem nagrajujoče. Sploh fino je, da kinect podpira dva igralca. Ko se pred televizor postavi prijatelj, ga sistem samodejno zazna in v igro prežarči še en lik, nakar raziskujeta skupaj.

Dvig obeh rok navzgor prikliče meni, po katerem lahko poleg muvanja listaš z izgovarjanjem ključnih besed. Ker deluje, se ob tem niti ne počutiš neumno. Nekaj težav zna biti le ob kinectovih tehničnih omejitvah. Ko nisi v vidnem polju, se igra zaustavi in ima ob vrnitvi občasno težave s prepoznavanjem. Možnost napak je nekoliko večja tudi ob dvoigralstvu, saj včasih napoči zmeda, komu pripada kak ud. A v dobro osvetljenem, primerno velikem prostoru je zanesljivost zaznave v splošnem dobra.

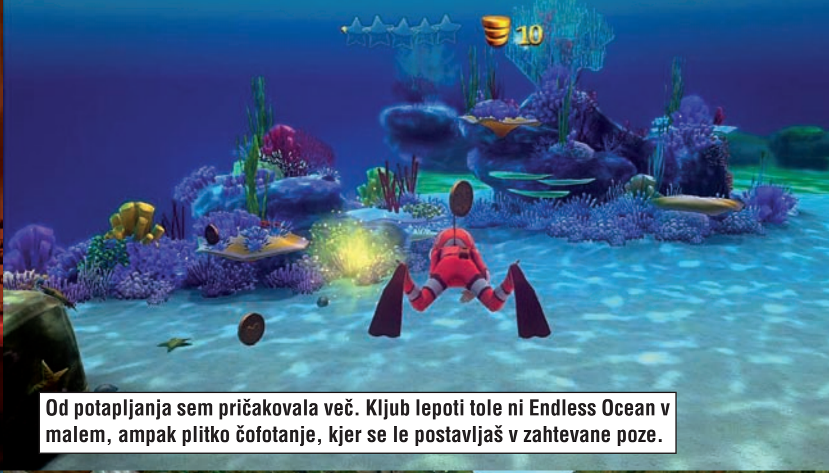
Z vlakca v nebo

Kot v zaresnem Disneylandu se najprej srečaš s pisano alejico, okrog katere cveti sedem tematskih okrožij. Tomorrowland te popelje v galaktično prihodnost, Advetureland v džunglo, Fantasyland med pripovedke in Frontierland med kaktuse Divjega zahoda. Mickey's Toontown je dom ljube bande iz Mikijevih zabavnikov, od Pluta do Pepeta, Jakice in veveričk. Potem so tu Critter Country s Pujem, pa New Orleans Square, koder škriplje hiša strahov, ter priljubljena vožnja Piratov s Karibov. Okrožja so brezšivno povezana in za lažjo mobilnost odpreš teleportirni zemljevid, kjer so za nameček zbrane vse atrakcije.

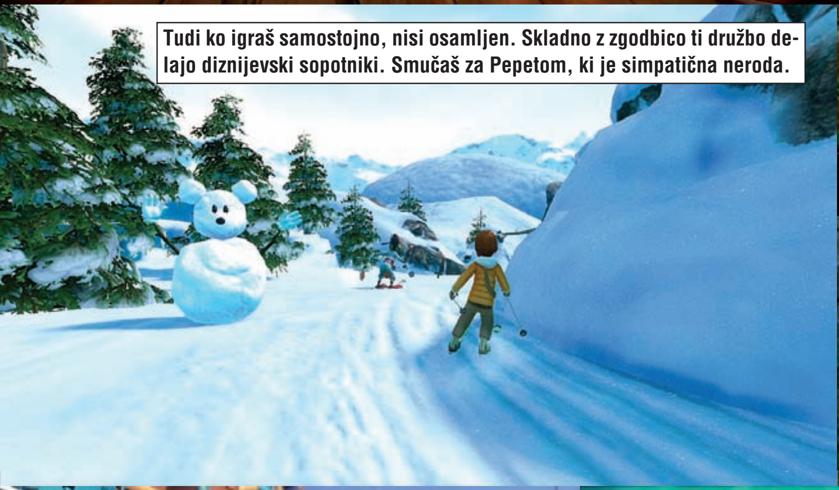
Te so poleg prostega pojanja drug temeljni kamen. Zamislili so si jih v obliki miniiger, kjer je gibanje vključeno v raznoliko akcijo. Veliko je usmerjanja z nagibanjem sem in tja, naj postaneš astronavt v tronovskem vesolju, krogla pri Aličinem kriketu ali smučar na Matterhornu. Potem so tu zamahovalni izzivi, recimo metanje kep v jetije in gnilega sadja v gusarje. Še ena priljubljena mehanika je oponašanje silhuet, recimo med plesom na čajanki z Marčnim zajcem ali ko se greš podvodne skrivalnice z Nemom. Vse je mogoče



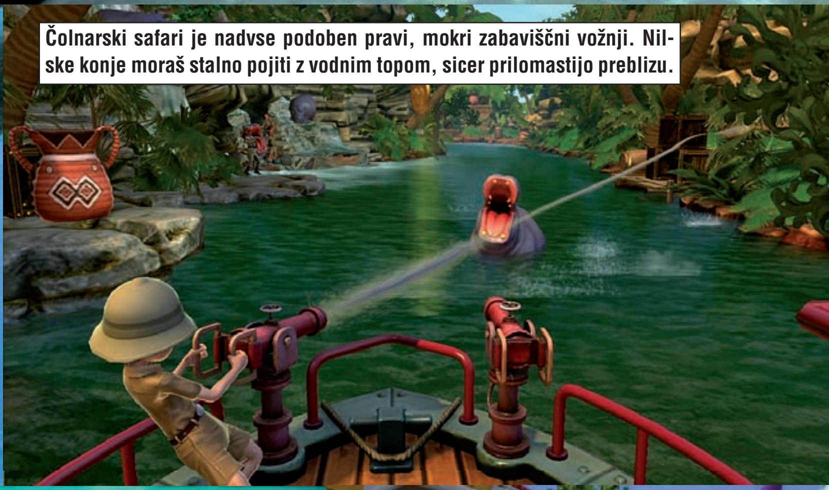
Mečevanje s kapitanom Kljuko je nagajivo in risankasto, pri piratih s Karibov pa je akcija nekam mrakobna. Manjkajo vragolije Jacka Sparrowa.



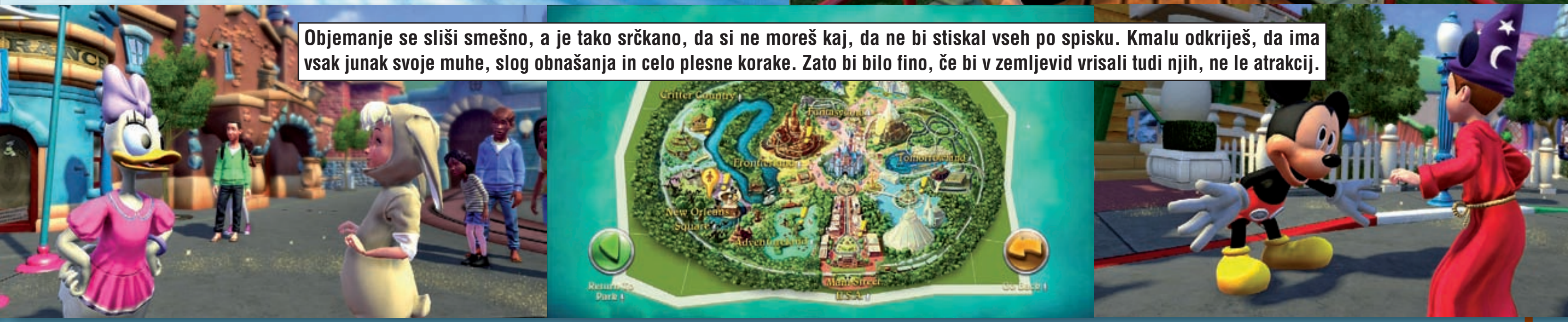
Od potapljanja sem pričakovala več. Kljub lepoti tole ni Endless Ocean v malem, ampak plitko čofotanje, kjer se le postavljaš v zahtevane poze.



Tudi ko igraš samostojno, nisi osamljen. Skladno z zgodbico ti družbo delajo diznijevski sopotniki. Smučaš za Pepetom, ki je simpatična neroda.



Čolnarski safari je nadvse podoben pravi, mokri zabaviščni vožnji. Nilske konje moraš stalno pojiti z vodnim topom, sicer prilomastijo preblizu.



Objemanje se sliši smešno, a je tako srčkano, da si ne moreš kaj, da ne bi stiskal vseh po spisku. Kmalu odkriješ, da ima vsak junak svoje muhe, slog obnašanja in celo plesne korake. Zato bi bilo fino, če bi v zemljevid vrisali tudi njih, ne le atrakcij.

igrati v paru, ob čemer zaradi telovadbe rabiš več prostora. Ne glede na izbiro so minice enostavne in odpustljive, a polne bližnjic in skrivnosti. Tematik je veliko, čeprav večina preoblači nekaj znanih prijemov. Jih pa vlečejo kar dolgo in zna se zgoditi, da te od petminutnega intenzivnega kepanja pričnó boleti roke.

Sto in en opravek

Po parku lahko pičiš prosto, da pa bi bila izkušnja celovitejša, Disneyjevi junački iz rokava stresajo številne drobne naloge. Mikijev štab se recimo pripravlja na županske volitve, Pepelka bi rada na ples, Peter Pan te vabi med Izgubljene fante. Vsem je skupno, da od tebe želijo raziskovanje z zbiranjem raztresenih predmetov: sukna za Pepelko, izgubljenega Aličinega traku, Jakove čepice in celo vilic za Arielo. Pri vohljanju ni ugankarske naprednosti. Od ene do druge zbirateljske dragotine slediš žarku na tleh, dočim nekatere zgrabiš med vožnjami z vlakci. Naloge so vpete v skupke in prehajajo ena v drugo, da imaš vedno kaj početi. A kmalu ugotoviš, da se ni smiselno kompletistično zatakniti le v eni deželi. Liki te namreč vsevdilj pošiljajo sem in tja, zgodbice pa ne prinesejo napredovalnega zadoščenja. Zato je pametno zakoračiti naokrog po nove izzive, saj jih imaš lahko hkrati odprtih več.

Čeprav je kampanjski del načrtovan ohlapno in ne predvidi razvoja, otrokom to ne bo skalilo veselja. Ves čas se namreč nekaj dogaja, poleg tega sčasoma dobivaš predmete, ki obogatijo temeljno izkušnjo. Sem med drugim spadajo fotoaparat za škljocanje slik, coprniška palica, s katero sončnike in smetnjake pripraviš do plesa, ter dirigentska palčka, da zasviraš s pouličnimi ansambli. Seveda pri vsem ne manjka kovancev. Za nabrane solde v trgovinah nakupiš dodatna oblačilca, da je maškarada popolna.

S predstavitvenega vidika igra dobi vse točke. Pozna se, da je v ozadju studio s tradicijo, ki že stoletje čara z barvami in platnom. Svoje prinese tudi xboxova strojna moč, saj na ošvohnelem wiiju taka očesna dražest ne bi bila mogoča. Park zaradi dodelane podobe deluje zares živo. Obiskovalci vrvijo, ringlšpili se vrtijo, vse se svetlika in utripa v tisočerih barvah. Vtis je krasen in se močno približa občutju dobrega dneva v enem takih parkov. Dodaten plus je lagodnost. Neuspehov skoraj ni, a hkrati vedno najdeš prostor za izboljšave.

Kokice in peno, prosim!

Globine ni veliko in zahtevnejši bodo deležni premalo osebne izpolnitve ter napredovanja. Posamezna okrožja bi se lahko odklepala postopoma, vznikale bi dodatne atrakcije, nastopajoči junaki bi se mogli izmenjavati in biti manj predvidljivi. Zanimiv bi bil vpliv notranje ure z obiski ponoči in v različnih letnih časih, saj Disneyland ob praznikih ne štedi z okrasjem in paradami. S temi poudarki bi virtualni park dodatno zaživel. Glede na to, da tukaj ne prevzameš vloge upravnika oziroma inženirja, temveč povprečnega obiskovalca, bi lahko tudi razširili tvoj zorni kot. Pokukal bi tako v zaodrje ali si s prisluženimi kovanci kupil vatel sladkorne pene, česar ni. S tem bi se virtualna resničnost približala Heavy Rainu, ki s poustvarjanjem vsakdanjosti napravi vrhunsko izkušnjo.

Vendar špil take minuse nadomesti z otrokom namenjeno širino in kilogrami podrobnosti. Pozorni bodo veseli izvirnih plakatov, skritih Miki Mišk, oznanil iz zvočnikov in hitre vstopnice, s katero se na željeno atrakcijo zavihtiš kar iz osnovnega menija. Izkušnja je zato daleč od sterilne in za svojo polno ceno nudi veliko. Predvsem ni še ena plehka licenčnica ali košara bednih igric, marveč gre za eno redkih družinskih iger, ki so res dobro narejene. Igranje staršev skupaj z naraščajem je prijetno in za premostitev angleščine priporočljivo zlasti na začetku. Kasneje se bodo celo predšolski kratkohlačniki dobro znašli tudi sami. Motoviljenja in zapletanja z nadzorom praktično ni, le postaviš se pred televizor in špilaš z vsakomur jasnimi gestami. Saj je res, da je pod slikovitim površjem veliko kopiranja in lepljenja, a mlajšim otrokom to ne bo predstavljalo težave. Roditeljem pa tudi ne, saj bodo podmladku za relativno ugodno ceno pričarali na desetine ur izleta, kakršnega iz dnevne sobe še ni bilo!

82

***Navi** si natakne mišja ušesca in se s kavča požene v čudežno deželo.*

xbox 360 (kinect) **Microsoft Studios**

KO SE V DLANEH ZASVITA

SONY
Welcome Park
Party
PS Store
Group Messaging
Photos
near
Trophies
Music
Friends
Browser
SELECT
START
PS VITA

Sony je tudi v Evropi splavil svojo ročno konzolo naslednje generacije, playstation vita. Sneti preveri, ali naj jo kupi samo vsega sita rita.

Ne vem, kako si predstavljate naše teste strojne opreme. Mislim si, da se vam po glavah pletejo slike, kako sedimo v prostorih z veliko kovinskimi pripravami na elitnih mizah in prašnimi fikusi po kotih. Pod žarkimi lučmi zaskrbljeno stikamo glave nad preučevanimi napravami, momljamo izvedenske besede in učenjaško srepimo izza naočnikov. Za spodbudo si darujemo kandirano sadje, po koncu šihta pa gremo obedovat v izbrane restavracije.

Nič ne bi moglo biti dlje od resnice. Edini laboratorij, ki ga posedujemo, so prostori, v katerih hkrati bivamo in delamo, in temu ustrezno vsakdanji so preizkusi. Vite nisem bezal v sterilnem okolju ali jo ujčkal, temveč sem jo nucal tako, kakor bi jo vsak – na potepu in doma. Na poti sem jo zadegal v ruzak – kakopak v srajčki iz najfinejšega telečjega usnja, navsezadnje je draga –, z Nearom iskal ljudi in njen GPS-program izrabil, da me je pripeljal na mesto sestanka. Doma pa sem zvečer na kavču čekiral Fejsiča, dolpotegoval robo za PSP, sluhal muziko in skušal vrteti piratske filme, velik del Uncharteda pa sem preigral na latrini.

Po dvotedenskem 'supertestu' se je nabral kotel raznolikih vtisov, ki jih strnem v naslednji krovni poglavji, proti in za. Tehtnica se ni odločilno nagnila v nobeno smer. To je pač Sony, kjer v eni kleti naredijo izvrsten hardver, nakar ga v drugi pokvečijo. Saj veš tisto, ko v playstation 3 vdelajo kovinsko obrobo, bralnik pomnilniških kartic, čitanje SACDjev, nazajzdružljivost s PS2 in možnost namestitve Linuxa, nakar vse to ukinejo? No, to.

TRADICIJA SE NADALJUJE

Marketinška nakladancija se glasi: “PS vita ti ne omogoča le igranja kjerkoli, marveč se obnaša kot prenosno interaktivno zabavno središče. Predvajaš lahko filme in glasbo, brskaš po spletu, se povezuješ s prijatelji in fotografiraš.” Vse to je sicer do neke mere res, kajti vita ni le igralna konzola, temveč prevzema funkcije modernih telefonov in tablic. Vmesnika ne upravljaš z gumbi, marveč s prstnim dotikanjem zaslona. Uporablja wi-fi oziroma 3G, poseduje internetni brskalnik in nekaj aplikacij, kot sta Facebook in Twitter. Ima instantni sporočilnik, skupinski čvek (Party), iskanje bližnjih lastnikov vite (Near) ter zemljevidni -

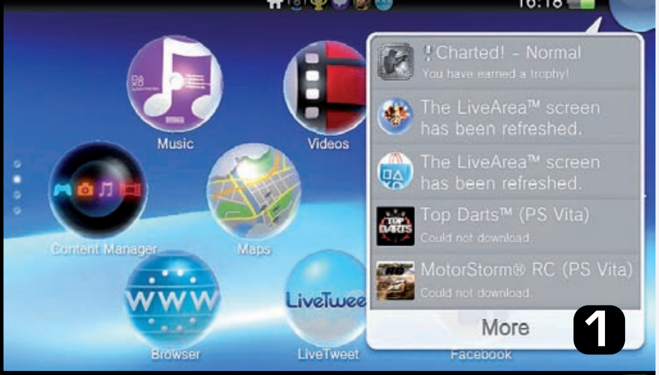
PS VITA
PlayStation
SONY
PS VITA
16GB

TEHNOČVEK

Zunanje dimenzije in teža: 182 x 83,5 x 18,6 mm, 260 gramov (wi-fi) ali 280 gramov (wi-fi + 3G)
Procesor: štirijedrni ARM cortex-A9 MPcore
Grafika: štirijedrni procesor SGX543MP4+
Pomnilnik: 512 MB + 128 MB vrama
Zaslon: večdotikljivi kapacitativni OLED, 5 palcev, 16 : 9, ločljivost 960 x 544, 16 milijonov barv
Kamerici: 640 x 480, 0,3 megapiksla
Tipala: triosen žiroskop, triosen merilnik pospeškov, triosen elektronski kompas
Povezovanje: wi-fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1, 3G
Cena: 250 evrov (wi-fi), 300 evrov (wi-fi + 3G)

KARTICE

Ko kupiš igro za vito v škatlici – ta je luštno majhna, polovico normalne devedejske –, jo dobiš na novovrstni kartici 'PS vita card'. Vtakneš jo v režo na zgornjem robu, ki jo pokriva neugleden kos plastike. Tega moraš izbezati z nohtom ali čim ostrim, kar je precej češko. Na zaobljenem kosu plastike velikosti 3 x 2 centimetra, ki ni združljiv ne s formatom SD, ne Sonyjevim memory stickom, je lahko sicer nekaj prostora rezerviranega za snemanje položajev in zaplat. A nekatere večje igre, kot je Uncharted, nemudoma zahtevajo ločeno pomnilniško kartico. Ta se kliče 'PS vita memory card' in jo uporabljaš tudi za shranjevanje vsega ostalega, od iger, kupljenih v PS Storu, do glasbe, filmov ter fotk. Daš v jo spodnji rob vite in je res majhna. Tržijo jo v velikostih 4, 8, 16 in 32 GB za ceno od 20 evrov prek 35 in 50 do okoli 120. Slednja je uradno naprodaj le v ZDA, dobiti pa jo je moč tudi na Amazon.de. Če misliš resno igrati, kaj šele za medijske vsebine, srčno svetujem 16 GB.



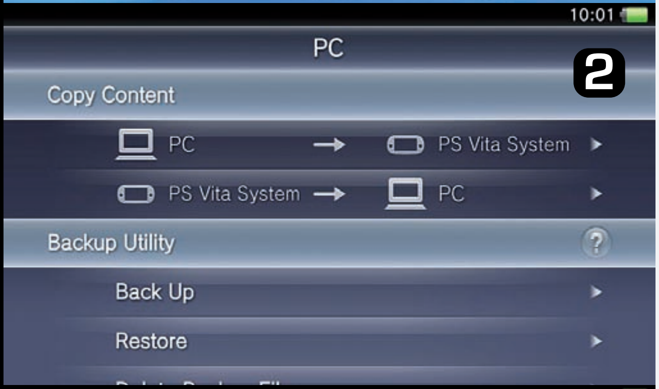
Charted! - Normal
You have earned a trophy!

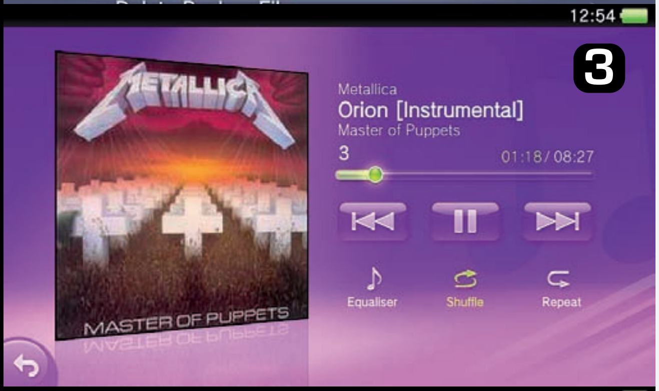
The LiveArea™ screen has been refreshed.

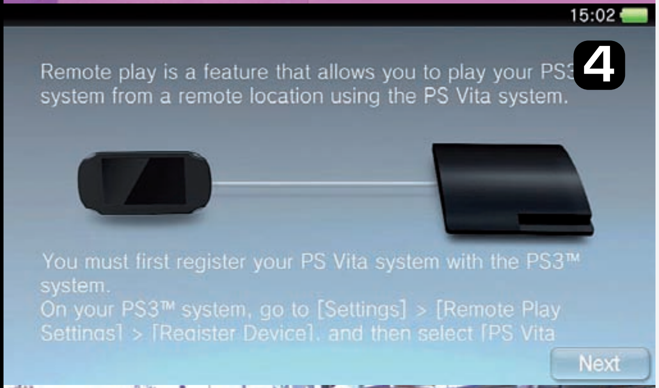
The LiveArea™ screen has been refreshed.

Top Darts™ (PS Vita)
Could not download.

MotorStorm® RC (PS Vita)
Could not download.

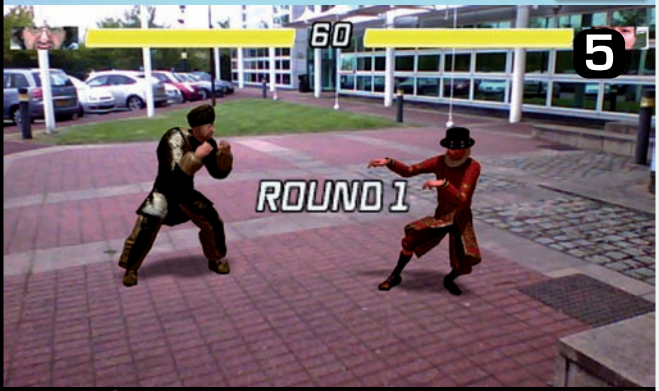


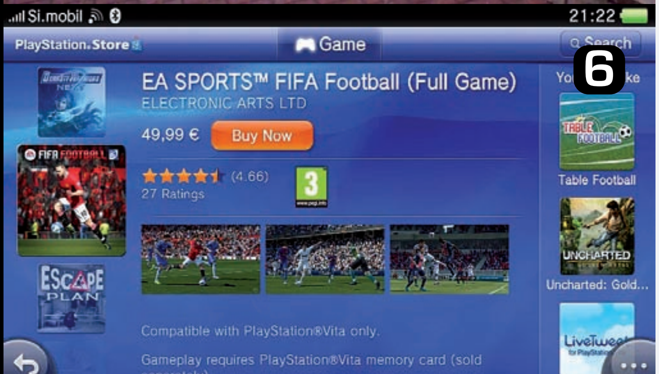




Remote play is a feature that allows you to play your PS
system from a remote location using the PS Vita system.

You must first register your PS Vita system with the PS3™ system.
On your PS3™ system, go to [Settings] > [Remote Play Settings] > [Register Device], and then select [PS Vita





Compatible with PlayStation®Vita only.
Gameplay requires PlayStation®Vita memory card (sold

1. GLAVNI VMESNIK

Vita ne uporablja Cross Media Bara – XMBja s PSPja in playstationa 3, temveč ima nov vmesnik LiveArea. Ta je razdeljen na živobarvne, animirane zaslone, med katerimi ob sproščujoči muziki gladko prehajaš s frcanjem. Igre in aplikacije so predstavljene v obliki mehurčkov, ki jih lahko po mili volji razporejaš in jih tapneš, ko bi jih rad pognal. Tedaj se preseliš na zagonski ekran programa, kjer se moraš znova dotakniti njegove ikone, da se naloži. Smisel tega vmesnega zaslona je, da lahko tam z drugimi ikonicami preverjaš, ali je na voljo posodobitev, greš na njegovo internetno stran in skočiš v PS Store po kupljive dobrote. A to bi lahko uredili drugače, saj je dvakratno tapkanje tečno. Nenavadno je tudi, da ne moreš pognati nobene igre ali aplikacije razen PS Stora, še spletnega brskalnika ne, če ne ukineš tistega, kar teče. Lahko pa s stiskom gumba PS kadarkoli skočiš v vmesnik, pri čemer se špil brez protesta pavzira, in frcaš med obstoječimi paginami. Všečno jih zapiraš tako, kot bi odstranil lepljiv listek, z dotikom gornjega desnega roba in potegom proti levemu spodnjemu.

2. CONTENT MANAGER

Za izdelovanje varnostnih kopij pomnilniške kartice in njihovo prenašanje nazaj na vito uporabljaš program Content Manager za Windows in mac, ki ga zastonj potegneš z neta (guglaj 'vita content manager'). Ista aplikacija skrbi za vez s PS3, kjer se pojavi nemudoma. Neumno je, da ni moč označiti le želenih fajlov, recimo shranjenih pozicij, dočim backup traja celo večnost – okrog 70 minut za 14 GB kartične vsebine v smeri peceja, uro in pol nazaj na vito. Shrani pa kopija vse, s PSN-accountom vred, in ko fajl skopiraš nazaj na vito, je vse tako kot prej. Le trofeje na roko sinhronizirati s spletom in vito znova aktivirati – jo pripisati svojemu računu. Content Manager po zgledu Itunes takisto skrbi za prenašanje glasbenih in filmskih datotek z računalnika ali PS3, pri čemer ni ravno učinkovit. Naslove dodatek in imenikov zbrklja, da je veselje, ter ne zna stremati vsebin, saj je treba vse fizično prenesti na vito.

3. PREDVAJANJE MEDIJEV

Glede na strojno moč je vita pohleven in izbirčen medijski predvajalnik. Filme suče v formatih mpeg-4 do ločljivosti 320 x 240 in h.264 (mpeg-4 AVC) do 720p, se pravi nič mkvjev, xvidov, divxov, vobov, avijev in vsebin iz trgovine Itunes. Za vse to je treba uporabiti pretvorbeni program, recimo brezplačni Mkv2vob. O branju podnapisov srt sanjaj kot prašič koruzo. Glasba je omejena na mp3, mp4 in navaden wav, kar pomeni, da si lahko flace, večkanalne wave in ogge brez konvertiranja vtakneš, kamor sonce ne posije. Izravnalnik (equalizer) je ubožen in glasnost na slušalkah prek klasičnega 3,5 mm vtiča ne prav metalska. Od fotografij vita gleda jpege, tiffe, bmpje, gife in pngje. DLNA ji je tuj, streaming pa podpira le s PS3 čez remote play. Sony, Sony. Kdaj te bo izučilo.

4. REMOTE PLAY

Remote play, ki poveže playstation 3 in vito in omogoči, da s slednjo brezžično nadzoruješ prvega, je glede iger zaenkrat špartanski. Z vito lahko igraš le špile za PSone iz Playstation Stora in tiste, ki so remote play podpira že prej (serija Pixeljunk, Peggle ...). To je Sonyjeva kaprica, kajti hekerjem je že uspelo igrati Battlefield 3. Sem pa na ta način na viti gledal širši nabor medijskih vsebin. Dokaj gladko sem nanjo streamal video s PS3, in sicer neposredno z njega in tako, da je bil povezan s pecejem, na katerem je tekel program PS3 Media Server. S slednjo možnostjo sem na vito spravil vse mogoče, od mkvjev in xvidov s podnapisi do vobov ter glasbe. Žal pa je to delovalo le do fizične razdalje nekaj metrov, ker se daljinsko točenje čez internetno povezavo ni obneslo, in do ločljivosti 720p, saj je 1080p zaštrajkal.

5. AR-IGRE

Nadgrajena resničnost, augmented reality (AR), o kateri smo pisali v Jokerju 214, je spajanje resničnega in navideznega. Naprava zalepi svojo grafiko na sliko iz realnosti, denimo podatke o zgodovinski stavbi, ki jo ujameš v lečo telefonovega fotoaparata. AR-igre so slične v tem, da dogajanje postavljajo na pravo ozadje, ki jim ga posreduje kamerica.V Little Deviants recimo streljaš žverce na raketah na ozadju, ki ga posreduje vita. Za vito je moč iz PS Stora potegniti štiri tovrstne igrice: Reality Fighters, Cliff Diving, Fireworks in Table Football. Reality Fighters, ki jih kupiš tudi na kartici, so primitivna kvazismešna pretepačina, ki se odvija na pripravljenih ozadjih v slogu jesenskega gozda ali takih, ki jih beleži vitino oko na zadnji strani. Poligonski borci imajo sicer dosti stilov, kot so karate, kungfu in boks, ter specialnih potez, ki jih izvajaš z vnosi v slogu Street Fighterja (dol do naprej + gumb), trenira te lebdeča glava Mr. Miyagija iz Karate Kida in lahko ustvariš borca, ki nosi tvoj fris. A knofodrkaško igranje je brezzvezno in cena 25 evrov absolutno neprimerna. Bednost bi morala biti enako brezplačna kot trojica, ki uporablja viti priložene kartonske AR-kartice. Te položiš na ravno površino, nakar iz njih zraste stolp za skoke v vodo (Cliff Diving), nogometno igrišče (Table Football) ali travne zaplate, iz katerih švigajo ognjemetne rakete (Fireworks). Te z dotikanjem zaslona klatiš čimbolj na vrhu leta, kar je približnom zanimivo, Cliff Diving je bil zanimiv za tri minute, Table Football pa je vedno zaštrajkal pri sestavi zelenice.

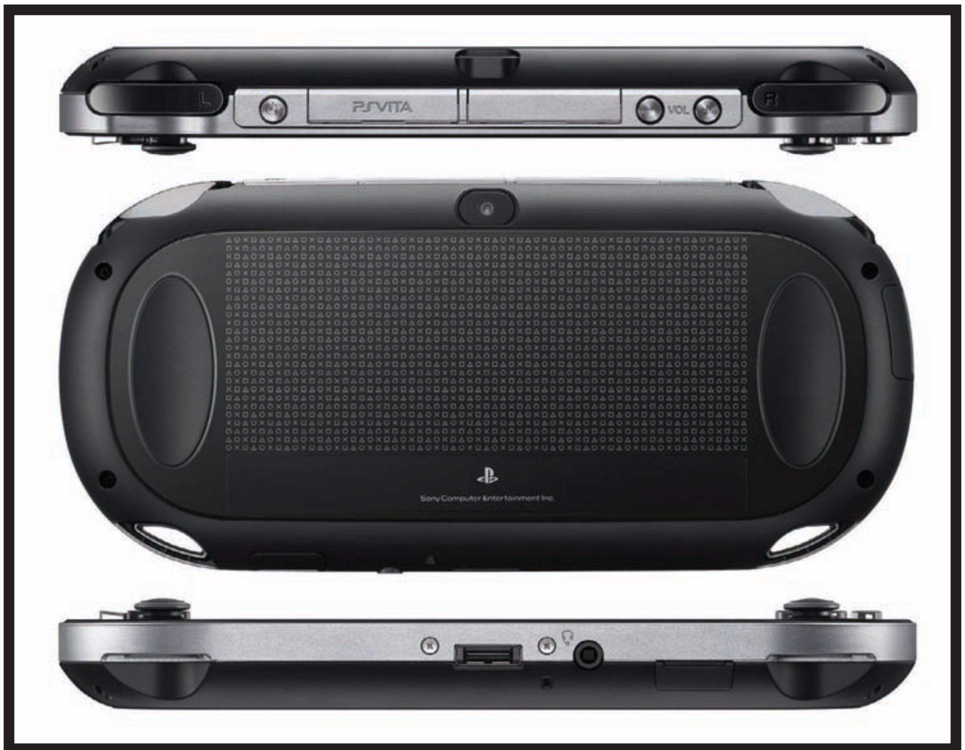
6. PLAYSTATION STORE

Ikonico za Playstation Store težko zgrešiš in v spletno štacuno se lahko zapelješ, ne da bi moral zapreti špil. Kam prideš in v kateri valuti boš plačeval, je odvisno od države, ki si jo določil pri stvaritvi računa (accounta). Moč je izbrati Slovenijo, a trgovina bo še vedno v angleščini in v njej bržda ne bo vse robe, ki je naprodaj drugod. Bodisi začasno, bodisi za stalno. Zato ni slaba ideja, da si narediš britanski račun, pri katerem vpišeš svoje pravo ime in izmišljen angleški naslov. Nakupna valuta bo funt, naš Mastercard deluje. V PS Storu najdeš tako demo inačice kot aplikacije, PSPjeve igre, minije, špile za PSone in polne igre za vito. Še več, vsak vitin naslov, ki ga bodo tržili na kartici, naj bi bil dobavljiv digitalno! Cene so približno take kot v fizičnih štacunah, ob izidu praviloma pet evrov nižje. A ker se v klasičnih trgovinah pogosteje spreminjajo, boš moral sam ugotoviti, kaj se ti v danem trenutku najbolj splača. Pri dolpotegih upoštevaj velikost pomnilniške kartice, saj jo boš s konkretnejšimi naslovi iz PS Stora brž nafilal. Uncharted je recimo dolg 3,3 giga, Wipeout giga in pol ... Tudi 16 GB kartica je hitro polna, ne da bi bilo na njej kanec slik, glasbe in filmov.

S PS Storom je povezana še ena zadevščina, in sicer število računov. Za razliko od PS3 je lahko na viti samo en. Če hočeš nanjo dati drugega, moraš prvega pobrisati. Prej ga lahko shraniš na PC ali PS3 z opcijo Backup v Content Managerju. Je pa lahko en račun aktiviran na dveh vitah ali viti in PS3 hkrati in obe lahko istočasno dostopata do Playstation Networka.

program (Maps). Suče glasbo, kaže in snema fotografije ter video. Na voljo je spletna trgovina Playstation Store za instantne kartične nakupe mnogih iger.
Na papirju finofajn, a vita je slab nadomestek za malo bolj orenk telefon. Kot si lahko konkretneje prebereš v tekstu zraven slik, vsaki aplikaciji nekaj manjka. Maps ni zaresen GPS, saj nima prednaložnih kart in govora, brskalnik je omejen, Facebook osnoven. Vitino srce je štirijedrno, toda ko premikaš karto v Maps ali okno v internetnem brkljalniku, več sekund strmiš v sivo podlago, preden se obnovi. In navsezadnje je količina appov kilava, saj so v trgovini bori štirje. Ne boš bral PDFjev, gledal YouTuba, nucal Skypa. Kaj šele, da bi imel tako kot v Itunes in Android Marketu za neko opravilo na voljo več programov.

Vse delo s podatki moraš opraviti skozi itunovski Content Manager. Ni prave večopravilnosti, saj moraš zapreti vsako igro in malo večji app, ko poženeš kaj novega. Ni predvajanja mkvjev, xvidov, flacov, niti ni garažnih aplikacij, ki bi to obvladale. Potrjevati je treba čisto vsako stvar, ki se je lotiš. Bi rad šel v browser? Tap za izbiro, tap za potrditev. Bi rad zagnal PS Store? Tap za izbiro, tap za potrditev. Stalno se pojavljajo moteča okna 'Please wait', 'Connecting' in 'Cannot to ali ono', ki jih je treba odpravljati z 'OK'. Vitin uporabniški vmesnik me je kljub zalim mehurčkom, barvam in gladkodrsečim stranem živciral. Saj se privadiš, toda besede Kaza Hiraija, češ da ima vita najbolj udoben vmesnik med mobilnimi platformami, so neslana šala.



Z zgornje strani vidiš z leve proti desni knof za vklop, režo za kartice z igrami, hribček, pod katerim je kameričino oko, in pritiskali za glasnost. Na zadnji strani sta gumirani vdolbini za lažje držanje in na pritisk občutljiva plošča. Pogled od spodaj razkrije vrata za povezovalni kabel in izhod za slušalke. Reža za SIM-kartico je na desnem robu. Baterija je fiksna in daje kake štiri ure soka za igranje, do kraja pa se polni dve uri.

PS VITA
UNCHARTED GOLDEN ABYSS
GRAVITY RUSH
HOT SHOTS GOLF WORLD INVITATIONAL
WIPEOUT 2048

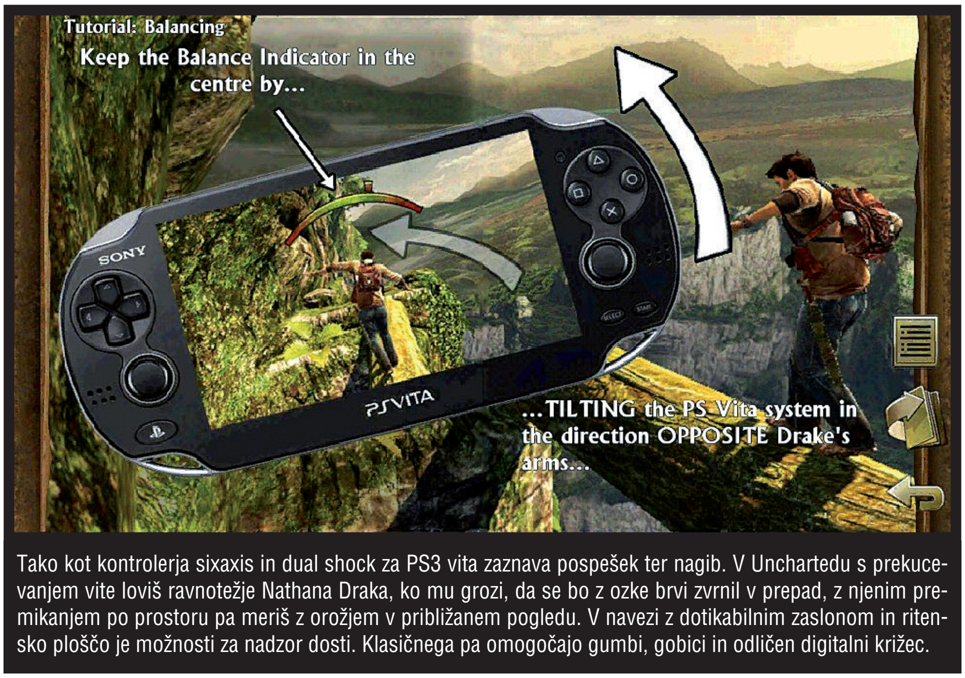
Špili so v fizični obliki na karticah in v digitalni v nalinijskem Playstation Storu. Vsi, ki so na karticah, naj bi bili tudi v PS Storu, ne pa tudi obratno, saj je dosti cenejših, ki jih v otipljivi obliki ne razpečujejo. Cene segajo od prgišča do 50 evrov in so v PS Storu ob splovitvi načeloma za pet evrov nižje. Kartična Wipeout in Everybody's Golf prideta po 40 evrov, Uncharted in FIFA 50, Little Deviants 30 ...

Tudi hardver ni idealen. Izpostavljam šibko anteno za wi-fi, ki signal izgubi na prav špartanskih razdaljah od usmerjevalnika. Prav tako (zaenkrat) ni izhoda za video, dočim se bluetooth ne zna povezati s telefoni. Zadnje in prednje kamerično oko z 0,3-megapikselno ločljivostjo 640 x 480 nista na ravni niti jeftinih kineskih fonov, kaj šele vrhunske Samsungove in Applove robe. Za količkaj neznnate fotke potrebujeta domala idealne svetlobne pogoje in še tedaj so slike bolj uboge. Kabel je spet samosvoj. Samo da se mi okoli valja še ena špaga! Takisto so nestandardne pomnilniške kartice. Oni 8 GB memori stik, ki si ga kupil za Sonyjev fotoaparat in PSP? Za vito je neuporaben, nabaviti moraš žafransko drago novo. Zate ne vem, ampak jaz imam tega zajebavanja z edinstvenimi formati in priključki vrh glave.

PRAVO IGRANJE

Je torej drkalica nevredna, da se človek nanjo poščije? Ah, ne. Kapric ima dosti, toda naprave danes niso kot včasih, ko so bile nespremenljive. Sony lahko dosti uredi z nadgrajevanjem sistemskega softvera in čeprav je utopično pričakovati, da bo vita sukala mkvje, ne dvomim v popravo marsičesa. Takoj ob izidu so recimo omogočili predvajanje lastnih mp3jev med igranjem, česar PS3 še vedno ne zna. Ja, mnogo je v programju in ljudeh, ki zanj skrbijo.

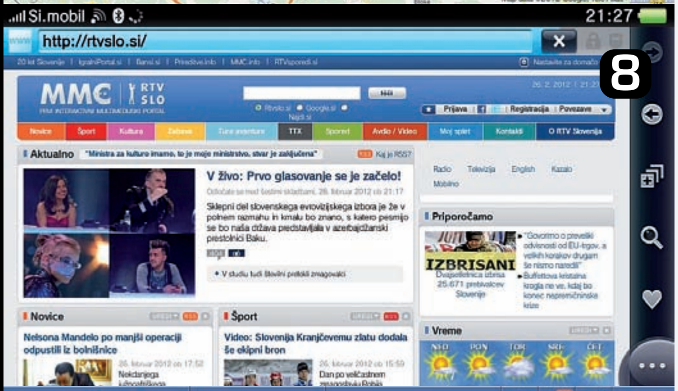
Nemalo pa je tudi v strojni plati, ki je pri viti prilagojena zahtevnejšim igralcem. Govorim o lični črni (to je zazdaj edina barva) zunanjosti, ki povzema PSP, a gre v zaobljeno novo smer. O gosposkem štirijedrnem procesorju ARM in imenitnem obdelovalniku grafike s prav toliko jedrci, ki producirata grafiko na stopnji običajnih iger za PS3 ter xbox 360. O presenetljivi lahkosti 260 gramov, kar je le petindvajset gramov več od 3DSa in sedemdeset od PSPja 3000. O pol giga


Tutorial: Balancing
Keep the Balance Indicator in the centre by...
...TILTING the PS Vita system in the direction OPPOSITE Drake's arms...

Tako kot kontrolerja sixaxis in dual shock za PS3 vita zaznava pospešek ter nagib. V Unchartedu s prekucevanjem vite loviš ravnotežje Nathana Draka, ko mu grozi, da se bo z ozke brvi zvrnil v prepad, z njenim premikanjem po prostoru pa meriš z orožjem v približanem pogledu. V navezi z dotikabilnim zaslonom in ritensko ploščo je možnosti za nadzor dosti. Klasičnega pa omogočajo gumbi, gobici in odličen digitalni križec.

Si.mobil
21:13
58.7 km 54 mins
Show Starting Point
Map data ©2012 Google, Tele Atlas - Terms of Use

7



"Ministra za kulturo imamo, to je moje ministrstvo, stvar je zaključena"

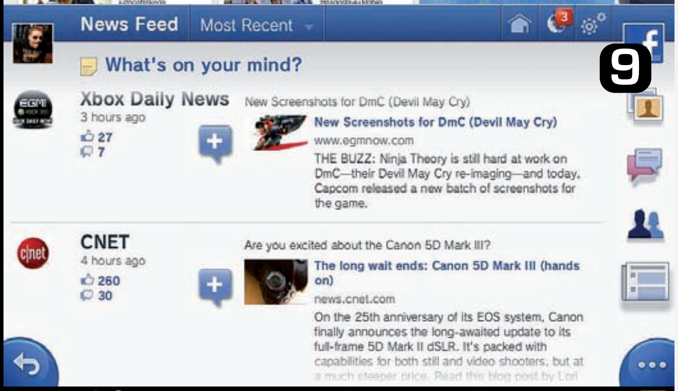
V živo: Prvo glasovanje se je začelo!

Sklepni del slovenskega evrovizijskega izbora je že v polnem razmahu in kmalu bo znano, s katero pesmijo se bo naša država predstavljala v azerbajdžanski prestolnici Baku.

Nelsona Mandela po manjši operaciji odpustili iz bolnišnice

Video: Slovenija Kranjčevemu zlatu dodala še ekipni bron

8



Xbox Daily News
3 hours ago

New Screenshots for DmC (Devil May Cry)

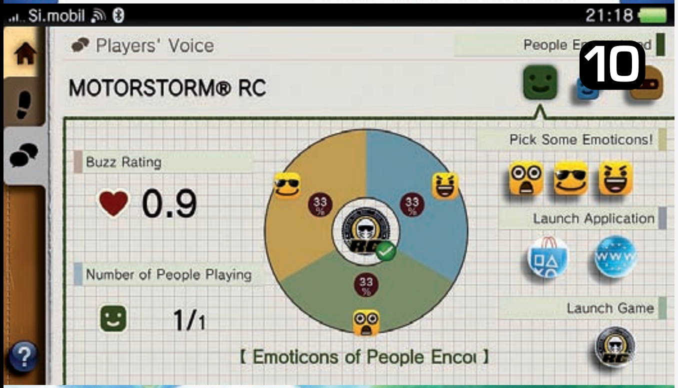
New Screenshots for DmC (Devil May Cry)
www.egmnow.com
THE BUZZ: Ninja Theory is still hard at work on DmC—their Devil May Cry re-imaging—and today, Capcom released a new batch of screenshots for the game.

CNET
4 hours ago

Are you excited about the Canon 5D Mark III?

The long wait ends: Canon 5D Mark III (hands on)
news.cnet.com
On the 25th anniversary of its EOS system, Canon finally announces the long-awaited update to its full-frame 5D Mark II dSLR. It's packed with capabilities for both still and video shooters, but at a much steeper price. Read this blog post by Lori

9



10

11

SONY
PS VITA
ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

12

7. MAPS

V sistem je že vdelana aplikacija Maps, ki kaže Googlove zemljevide. Ti seveda niso priloženi, marveč jih sproti nalaga z interneta. Kot naprava za globalno pozicioniranje itak lahko deluje le vita 3G, kajti samo ta ima vdelan strojni GPS. Program brez težav izriše najugodnejšo pehotno oziroma avtomobilsko pot med naslovoma, vendar to pride v praktičen poštev le v Sloveniji, kajti v tujini bi vas nepretan pretok podatkov hitro koštal celo premoženje. Dodaten minus tega servisa je, da ne govori, zaradi česar moraš med vožnjo zijati na zaslon več kot je potrebno, pri čemer se ti vita svaljka po sedežu. Prav kličeš nesrečo. Kinezi sicer prodajajo držala, ki sprejmejo vito (Sunsky-online.com), a brez milozvočnega dekliškega glasu, ki bi v slovenščini velel zavoje, in možnosti prednaložitve kart je tale Maps bolj pasiven pripomoček.

8. BRSKALNIK

Spletni brskalnik je vdelan v sistem in vnos znakov v njem poteka čez virtualno tipkovnico na dotikabilnem zaslonu. Toda nad njim sem vse prej kot navdušen. Veliko strani prikaže v redu, nekaterih pa ne, ker ne podpira Flasha, HTML5 pa le delno. Ne delujeta ne YouTube, ne Gmail, kar je nezaslišano. Takisto je počasen pri premikanju, povečevanju in pomanjševanju slike ter ne pozna vertikalne postavitve. Največja bedarija je, da moraš za odprtje browserja zapreti igro, ki teče v ozadju.

9. DRUGI APPI

Do Facebooka lahko dostopaš skozi brskalnik ali ločeno zastonjsko aplikacijo iz Playstation Stora. App drugače funkcionira v redu, čeprav počasi. Prav tako si je moč sneti brezplačne aplikacije za Twitter, Foursquare in Flickr, delati seznam prijateljev ter jim težiti po zasilnem instantnem sporočilniku, ki ne uporablja omrežij MSN in Google Talk. Obljubljajo Skype in pričakovati gre odjemalnik za YouTube, morda celo bralnik PDFjev. Toda zazdaj je ponudba appov zanikrna.

10. NEAR

Glede prijateljskega vidika se strašno kitijo z vnaprej nameščenim programom Near, ki išče druge vite v približno 16-kilometrski razdalji okrog tebe, nakar ti sporoči, kaj kdo igra in kako ocenjuje dotični naslov. Ljudi lahko dodaš na prijateljski seznam in v povezavi z nekaterimi naslovi spuščaš na virtualna tla zadeve, kot so doma narejene stopnje ali dodatne vsebine (glasba v Super Stardust Delta, palice v Hustle Kings). Sliši se fajn, a vitaška obljudenost bo pri nas krepko manjša kot v Tokiu ali Londonu, določanje tvoje pozicije je nezanesljivo celo čez 3G, kaj šele čez wi-fi, in trapasto je, da aplikacija nujno potrebuje internetno povezavo, kar spodreže zgolj wi-fi inačico. Če nisi priklopljen na net, imaš lahko ob sebi deset vit, a ne boš videl niti ene. 'Near', prav zares.

11. PREDELAVE

Ker ima vita obilico strojne moči in je izdelana tako, da se povezuje tako s PS3 kot z mrežo Sony Entertainment Network, je logično, da je že in še bo deležna veliko predelav uspešnic s sobnih konzol. Za razliko od dosedanjih ročnih platform pri tem avtorjem ni treba sklepati dosti kompromisov. FIFA je videti identična sestri s PS3, tako kot Ninja Gaiden Sigma Plus in Virtua Tennis 4. Še bolje je, če naokoli ni treba pehati veliko poligonov (Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Super Stardust Delta, Everybody's Golf) ali če je grafika dvorazsežna (Rayman Origins, Plants vs. Zombies). No, da vita ipak ni PS3 za v roko, se pozna na zgornjem koncu lestvice – pri Unchartedu, ki je za prenosno platformo čudovit, a se ne more primerjati s trojko, in Wipeoutu, ki teče s 30 namesto 60 sličicami na sekundo.

12. CROSS-PLAY

Pri več naslovih, od Hustle Kings do Wipeouta, je moč navzkrižno igrati (cross-play) z lastniki inačice za playstation 3. Povezava med konzolama je vzpostavljena tudi na stroškovnem nivoju, kajti z nakupom določenih špilov v PS Storu dobiš verziji tako za vito kot za PS3, na primer Motorstorm RC. Ali pa to velja za nabavo dodatne vsebine (DLC) v slogu novih kožic, ki potem deluje na obeh platformah, kot je urejeno pri UMvC3. Sinergija je torej močna, čakamo le še na Gran Turismo, ki bo vitin ekran uporabil kot vzvratno ogledalo, hihi.

13. PSP

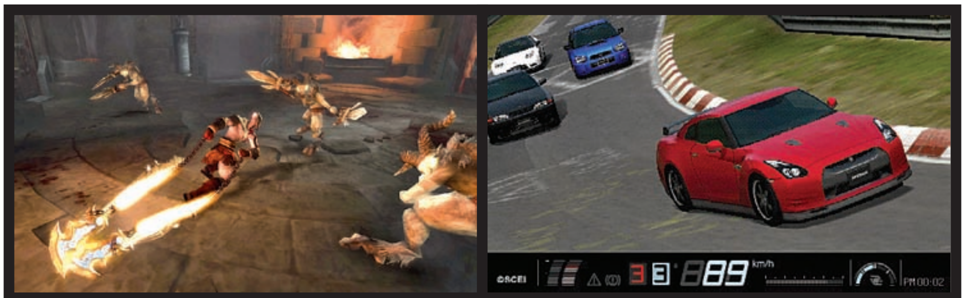
Da bo vita nazaj združljiva z digitalnimi naslovi za PSP in igricami iz serije Minis, smo vedeli. A ker jih emulira, imaš na razpolago dodatne možnosti, ki jih prikličeš z dvosekundnim dotikom ekrana. Gumbe lahko pripišeš desni analogni gobici, kar pride zelo prav v igrah, kot sta MGS: Peace Walker in Resistance: Retribution, podprta je vitina navidezna tipkovnica, spremeniš lahko barvno paleto in vklopiš filter za glajenje robov. No, zaradi OLED-zaslona, ki prikaže opazno bolj žive barve, že brez tega izgledajo mnogo lepše kot na PSPju, prav tako nimajo črnih robov.

Zaenkrat seznam vnaprej sfriziranih PSPjevih špilov, ki jih lahko kupiš v PS Store in jih pretočiš direktno na vito, obsega kakih 250 naslovov. Še dosti več jih je podprtih, če jih prej s PSPja daš na PS3 in nato s Content Managerjem na vito. Na ta način je bilo že tretji dan po izidu moč igrati Valkyria Chronicles 2, ki je v PS Store še vedno ni na polici. Kljub temu manjka nekaj biserov, kot sta PixelJunk Monsters Deluxe in Jeanne D'Arc. Še več težav je, če imaš shranjene nakupe starejših različic iger, saj teh Content Manager ne prepozna. Postopek itak traja konkretno dolgo, še bolj nadležno pa je kopiranje shranjenih položajev, saj jih moraš s PSPja spraviti na računalnik ali PS3 in nato na vito. No, ko so igre za PSP na viti, delujejo enako kot ostale aplikacije in imajo ikonico za posodobitev. V prihodnosti se lahko baje nadejamo PSPjevih špilov, ki bodo privzeto podpirali drugo gobico.

Aja, če imaš igre za PSP na diskih UMD, lahko slednje uporabiš zgolj kot podstavke za rože. Program UMD Passport, ki predvideva, da dokažeš lastništvo špila na UMDju in nato za doplačilo dobiš digitalni izvod v Playstation Storu, v Evropi in ZDA ne bo zaživel.

13

navadnega ter 128 mega grafičnega pomnilnika. O fantastičnem petpalčnem (11 x 6,5 cm, diagonala 12,5 cm) dotikabilnem kapacitativnem ekranu OLED noro živih barv in in ločljivostjo 960 x 544. O izvrstnem zvoku, ki prihaja bodisi skozi zadostna stereo zvočnička, bodisi po standardnem 3,5-milimetrskem vtiču za slušalke. O mikrofonu in bluetoothu, pa kompasu in žiroskopih, ki precizno zaznavajo premike, nagib ter pospešek. O zanimivi novosti, veliki pravokotni plošči na zadnji strani, ki beleži dotike in nudi nove nadzorne možnosti, kot sta dviganje zemlje pod kroglico v Little Deviants in merjenje na gol v Fifi. O paru majhnih, a udobnih in ravno prav trdih analognih gobicah. O kvalitetnem digitalnem križcu na levi strani in štirih poštenih knofih na desni (X je postavljen malo preblizu desnega stika) ter še dveh pod kazalcema. Le stereoskopije nima vita in mednožja ti ne natre s kitovo ambro, ko se odpravljaš na zmenek.



Emulacija PSPja je na nivoju, saj špili tečejo gladko in so na novem ekranu videti krasni. Seveda pa Sony ne bi bil Sony, če ne bi dodal grenčice. Ploščki UMD nimajo vrednosti in dosti znanih iger ni neposredno kupljivih v PS Storu, čeprav z vito delujejo lepo. V digitalni obliki si jih moraš lastiti od prej, nakar jih dolpotegniti s Content Managerjem čez PS3 ali PC. Taka sta God of War: Ghost of Sparta (levo) in Gran Turismo.

Orenk hardver za orenk igre, ki stanejo več deset evrov. Na prvi pogled so take cene v 'dobi ročnih aplikacij za 0,79 EUR' samomorilske. A čeprav je res, da v Android Marketu in App Storu milijoni kupujejo igrice za bakšiš, ljubitelji velikih špilov niso nikamor odšli. Če jim dajo pošteno platformo in velike igre, so pripravljeni za oboje odšteti novce. Točno sem cilja vita, ki ni dinozaver, čeprav ima Asteroide, ee, Super Stardust. Ponudbo dopolnjujejo cenejše igričke za par evričev, ki jih v PS Storu najdeš pod razdelkom Minis in tečejo tudi na PS3 in PSPju. Najbolj mastni naslovi pa se gibljejo med 30 in 50 evri, kar se trudijo upravičiti z enako količino vsebine in slično grafično-zvočno platjo kot na velikih sistemih.

To jim pretežno uspeva, ker handheld gamingu z vito ni več treba delati večjih prilagoditev. Ne Fifi, ne Unchartedu, ne Wipeoutu – na viti se ni treba ničemur počutiti bistveno slabše kot na PS3, xboxu ali malo šibkejšem PCju. Ajt, kanec prilagoditev je že potrebnih, nenavsezadnje zato, ker količina gumbov na viti ni enaka kot na dual shocku. Z gobicama ne moreš klikniti, knofi niso občutljivi na pritisk in ni analognih petelinov. Vendar kompromisi niso taki, kakor je bila na prenosnih platformah navada. S tem, da vitine posebnosti omogočajo edinstvene prijeme. Če bodo posrečeni ali ne, bo pokazal čas.

Kakšna je vitina usoda, je težko reči. Tržno ni brutalno uspešna, ni pa polom, saj so do konca februarja po svetu prodali 1,2 milijona kosov in nekaj več kot dva milijona špilov na karticah ter skozi PS Store. To je v redu rezultat za sistem, ki je usmerjen predvsem v predane igralce. Sonyjeva strategija veli, da bodo v naslednjih letih razširili mrežo proti nedeljcem, zazdaj pa obljubljajo predvsem core naslove, kot sta novi Resistance in Call of Duty, ki pride jeseni. Ne ve se še, če bo to predelava Black Ops 2 ali kaj drugega, a že sama pridobitev licence kaže, da Sony z vito misli resno. Logično, saj je v krepkih finančnih škripcih in ga lahko vita izvleče iz težav ... ali ga potunka.

Hec je v tem, da moč niti ni tako pomembna. Spomnimo se Atarijevega lynxa iz 1989, ki je imel silen drob, barven LCD in inovativne elemente, pa je v bitki z gameboyem hitro crknil. Strojne sposobnosti so le podlaga, več bo odvisno od cene sistema in iger, kar se lepo vidi na Nintendovem primeru. Ko so 3DS splavili za 249 evrov in je imel en drek od špilov, je ležal na policah. Sedaj, ko stane 180 bruseljčanov in si lasti Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 ter Zeldo, z njih leti. Pa čeprav naslovi zanj stanejo med 30 in 40 apoeni. Toliko o tem, da si gmajna želi le grižljajčkov za evro! Sony mora enostavno doseči nintendovsko stanje, kjer bodo ljudje sistem hoteli zaradi prepoznavnih, edinstvenih, kvalitetnih špilov. Nameščam se v fotelju (z vito v roki), žvečim piškote in čakam.

INAČICA 3G

Verzija 3G ima dodaten prostorček za SIM-kartico. Ko jo vstaviš, to ne pomeni, da lahko vito odtihmal uporabljaš kot telefon, marveč da po dotičnem omrežju prenaša podatke. Krasno, če bi rad praktično koderkoli brskal po spletu, preverjal Facebook, tvital, pošiljal instantna sporočila in kukal v Playstation Store. Vse to je kajpak omogočeno čez wi-fi, a dostopne točke imajo omejene domete, iz katerih hitro zlezeš. Takisto ima 3G-inačica vdelan GPS-sprejemnik, ki sporoča tvojo lokacijo programu Maps. Toda 3G ima neljube omejitve. Zaradi stroškovne plati je velikost datotek za prenos po tem omrežju vnaprej omejena na največ 20 megabajtov, medtem ko je bilo večigralstvo v vseh igrah, ki sem jih preizkusil, onemogočeno. Ni rečeno, da bo zmerom tako, a zaenkrat pozabi na daljinsko tekmovanje čez 3G.

Vita 3G, ki stane 300 namesto 250 evrov in je v vsakem primeru nezaklenjena, je pri nas na voljo v prosti prodaji in pri Simobilu. Pri slednjem in v Big Bangih dobiš zraven SIM-kartico. Pri Simobilu se za 24 mesecev vežeš na paket s 3 ali 15 GB podatkov mesečno, za kar na mesec plačaš 22 ali 28 evrov, vito pa dobiš za en evro in zraven 4 GB pomnilniško kartico. Ponudba velja do 30. aprila.

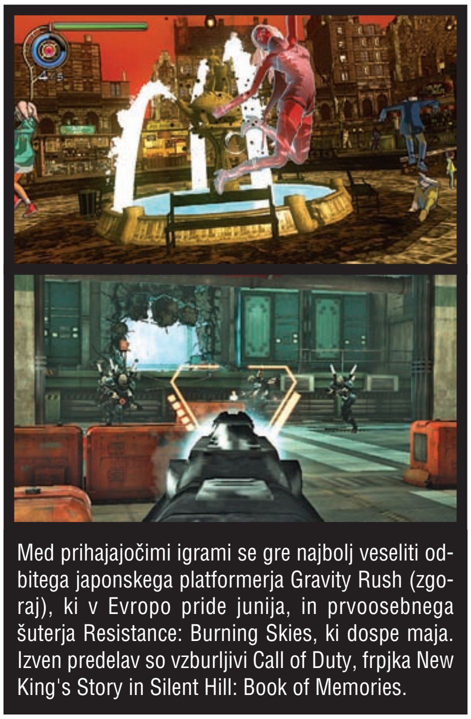
SONY
PS VITA
3G / Wi-Fi
simobil

SONY
PS VITA

Kajpak lahko že dokupiš nekaj robe, kot so zaščitna torbica, folije za ekran, krpice, folije za ekran, slušalke in pomnilniške kartice. Fino bi bilo, če bi kaj od tega dobil zraven, zlasti slušalke. Res pa je, da Sony na hardveru vsaj zaenkrat ne dela dobička.

ŽIVA PITA RAZNIH OKUSOV

Vita ni namenjena poceni, nezahtevnemu igranju v telefoničnem slogu, niti ni zamenjava za sodoben mobilnik. Je težkokategorna prenosna konzola za velike špile, na kar so poveznjene družabne in medijske funkcije, pri katerih je še dosti prostora za izboljšave. Tipičen Slovenec se morda ne bo zmenil zanjo, ker 1) ima rad PC, 2) je pri 250 do 300 evrih plus kartica za podatke zanj predraga, 3) je pri nas veliko manj cijazenj v službo ali šolo kot v svetovnih metropolah. Ni pa nujno, saj so pri nas prodali kar lepo število PSPjev, in zadeva je v roki, ko poženeš kak Uncharted: Golden Abbyss, brez dvoma impresivna. Ni enakopravna zamenjava za PS3 na velikem teveju ali sodobnejši računalnik, vendar dotičnih pač ne dobiš v tako kompaktni obliki.



Med prihajajočimi igrami se gre najbolj veseliti odbitega japonskega platformerja Gravity Rush (zgoraj), ki v Evropo pride junija, in prvoosebnega šuterja Resistance: Burning Skies, ki dospe maja. Izven predelav so vzburljivi Call of Duty, frpjka New King's Story in Silent Hill: Book of Memories.

Uncharted: Golden Abyss

Indy? Indyyyy?! Vem, kričim zaman, kajti v srcih in mislih ljubiteljev robatih pustolovcev z zlatim srcem te je zamenjal Nathan Drake, junak serije Uncharted, ki je s PS3 pod skrbstvom Sonyjevega internega studia Bend skočila na vito. Američani za razliko od pravih avtorjev Naughty Dog nimajo sijajnega pedigreja, a z Golden Abyss jim je uspel velik korak. Za ročno platformo so izdelali polnomasten Uncharted, ki vsebuje svojstvene elemente in se izkaže za posrečeno alternativo.

Panama! Jump! (Le Van Halen manjkajo.)

Zgodba je postavljena pred prvi del. Nate se z družabnikom, brezskrupuloznim Jasonom Dantejem, znajde v Panami, kjer iščeta vzroke za pokol skupine španskih konkvistadorjev pred štiristo leti. Dvojec kmalu naleti na lokalnega generala Guerra, ki bi rad z indijanskim zlatom obnovil revolucijo, in pustolovko Mariso Chase, ki postane ljubezenski interes prikupno zmedenega Nathana. Štorija je sprva medla, a se razvije. Po eni strani zaradi uchartedovsko domiselnega mešanja zgodovine in izmišljotin, kjer se v enem kotlu znajdejo fakti o osvajanju Srednje Amerike in skrivne organizacije s tajnimi agendami. Po drugi pa vsled življenjskih likov, ki so animirani in govorjeni fantastično naravno.

Da ne rečem filmsko, kajti Abyss po oponašanju Hollywooda ne zaostaja dosti za trilogijo s playstationa 3. So sicer kompromisi, kot so ipak slabša grafika in manj raznolikih okolij (džungla, bajtarski geto, zapuščena tovarna, votline), ki so povrhu ožje odmerjena. A vendar je občutek po nekem čudežu nedotaknjen, ko se zaljubiš v veličastno glasbo, čislaš na splošno impresivno podobo z vrhunskimi svetlobnimi učinki ter padeš v hitro izmenjavanje igralnih sekvenc in pripravljenih animacij. V njih gverilci Nathana mlatijo, streljajo, raketirajo in ga skušajo pahniti v prepade, on pa vedno znova vstane in jim z mešanico Kekčeve dobre volje, zagrizenosti ter humorja vrača milo za drago na znane načine. Kot predhodnice je Zlato brezno namreč tretjeosebna mešanica streljanja iz zaklona, enostavnega ploščadenja, kjer se s tiščanjem gobice na viti in pritiskanjem gumba z rokami grabiš označene oprijeme na zidovih, kipih ter kapnikih, in reševanja miselnih ugank. Napredovanje je linearno, toda na več mestih se znajdeš na širših območjih, kjer pot naprej ni očitna, tako da jih raziščeš na lastno pest.

Drgneč in nagibajoč

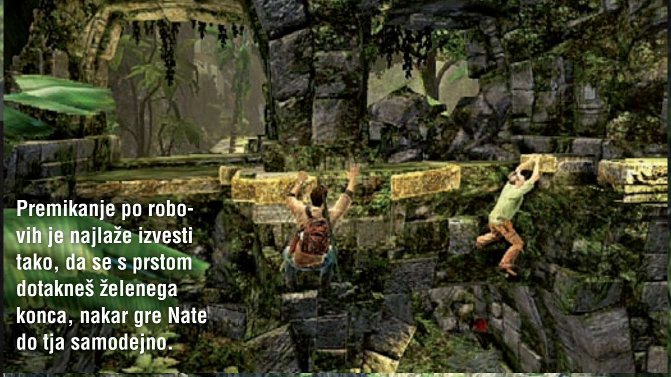
Noben od prijemov ne izstopa, a vendarle tvorijo enotno, všečno celoto. Na začetku se igra sicer trudi, da bi našla korak, a ko že kaže, da se izgublja v iskanju poti skozi puste razpadle bajte, nenadoma steče kot dobro naoljen motor in ne popusti do eksplozivnega konca približno enajsturne odprave. Streljanje zadobi novo dimenzijo, ko se pojavijo trdobučnejši sovražniki, od oklepljencev, ki zaščiteni grozeče stopajo proti tebi in te najraje ukinejo s šotganko, prek snajperjev do tipčkov z minigunom. Ti pa slednje nato pobiraš in sedaš še za statične mitraljeze, s katerimi braniš kamerade. Višjo težavnost kot izbereš, previdnejši moraš biti, in čeprav Uncharted nikdar ne postane hardcore rešetalka z odlično umetno pametjo in pohvalno raznolikimi nasprotniki, je solidna pucačina in zadosten izziv. Kot ponavadi nažiganje dopolnjuje lahkotno skrivanje, kjer se tihotapiš za hrbte capinov, ki še ne vedo zate, in jim lomiš vratove. Ploščadenje vznemirja z brezdanjimi globelmi, rušečim se kamenjem, zaradi katerega se je treba hitro ujeti, in bežalnimi sekvencami, kjer Nate in Marisa drvita pred naskokom tolovajev ali razpadajočo okolico. Ugank pa je več kot običajno in so ubrane na drugačno vižo kot v sobnih inačicah, saj izkoriščajo dotikljivi zaslon. Enkrat prstnično razporejaš kipe glede na simbole na tleh, drugič razvrščaš kose puzel, tretjič obračaš številčnico na sefu. Preskočljive niso in včasih grobo prekinejo akcijo, niso pa težke in zoprne.

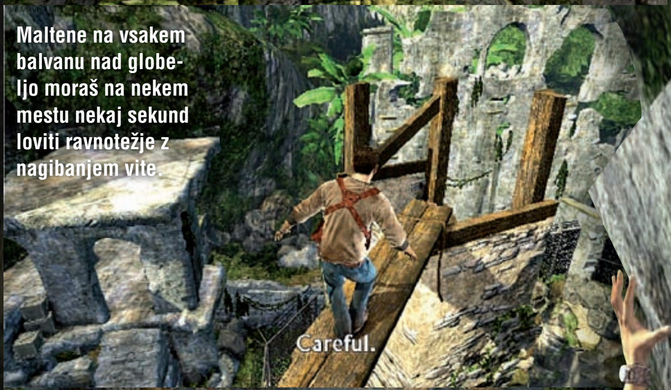
Isto velja za funkcije, ki izkoriščajo vitine posebnosti. Zaslon je poleg reševanja miselnih orehov uporaben, da se izogneš padcu – podrgneš v smeri puščice, ki se za nekaj sekund pokaže med dramatično upočasnitvijo dogajanja. Na isti način se tepeš, kar je izkoriščeno za dva huda fajta z različnimi izidi. S šlatanjem ekrana nadalje mečeš bombe, pobiraš reči, delaš odtise kamnitih vklesanin in čistiš umazane artefakte, ki jih obračaš z zadnjo dotikljivo ploščo. To pomaga pri vživetosti in ustvarjanju občutka, da si arheolog, ne le rambo z moralo. Z drgnjenjem takisto veslaš in z nagibanjem konzole loviš ravnotežje na brveh, nakar naletiš na sekvenco, kjer z držanjem vite proti viru močne svetlobe osvetliš obledele črke na pergamentu. Zakon.

Zaključek je na dlani

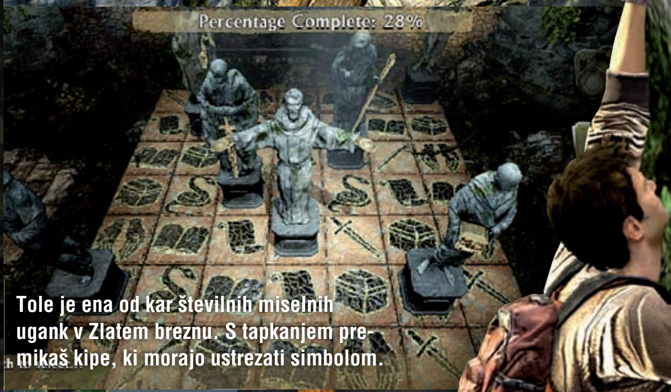
Golden Abyssa sicer ne morem docela postaviti ob bok Unchartedom za PS3. Spektakel in domet sta manjša, večigralstva ni. Izdelovalci so skušali dogodivščino podaljšati s kupom skrivnosti, ki se svetlikajo po vseh kotih, vendar to izpade kot posiljen sestavni del – med drugim je treba natančno fotkati nezanimivosti, kot so vedra in mize. Tudi pogosto QTEjasto risanje puščic po ekranu bo znalo koga vznejevoljiti. A če pomislim, kakšen sladkorček sem odigral, se večina kritičnosti umakne navdušenju nad prvorazredno filmsko-igralno izkušnjo, ki se mi je odvila med dlanema. Bi jo pokazal Indyju, ampak je od sramu nekam odrajžal. **83 *Sneti*** **SCE Bend Studio / Sony ● PS vita**

rogovil 2012

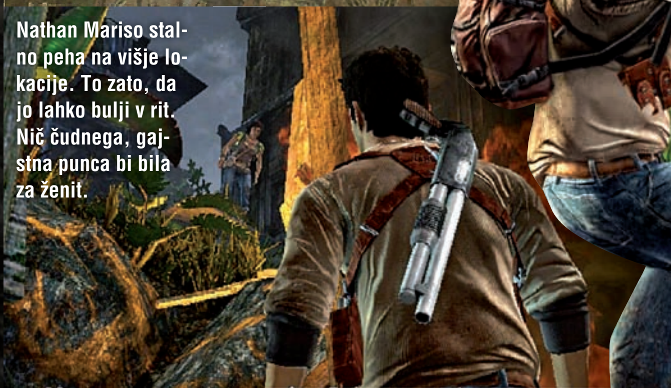

Premikanje po robovih je najlaže izvesti tako, da se s prstom dotakneš zelenega konca, nakar gre Nate do tja samodejno.

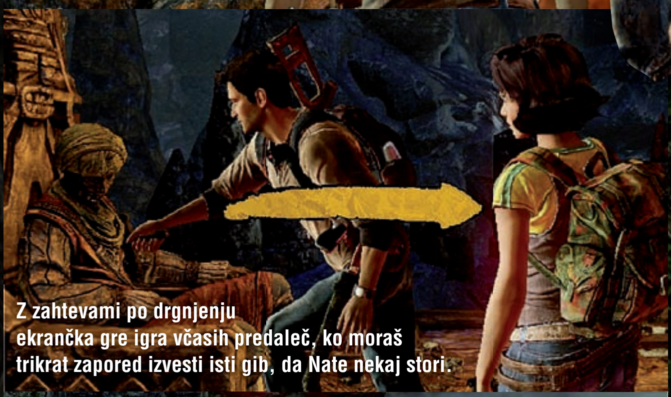


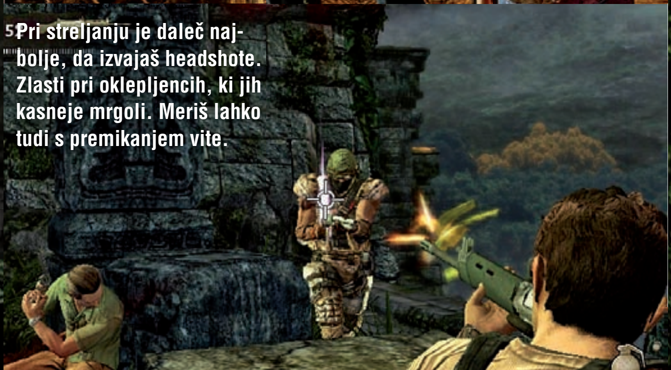
Maltene na vsakem balvanu nad globeljo moraš na nekem mestu nekaj sekund loviti ravnotežje z nagibanjem vite.



Tole je ena od kar številnih miselnih ugank v Zlatem breznu. S tapkanjem premikaš kipe, ki morajo ustrezati simbolom.


Nathan Mariso stalno peha na višje lokacije. To zato, da jo lahko bulji v rit. Nič čudnega, gajstna punca bi bila za ženit.

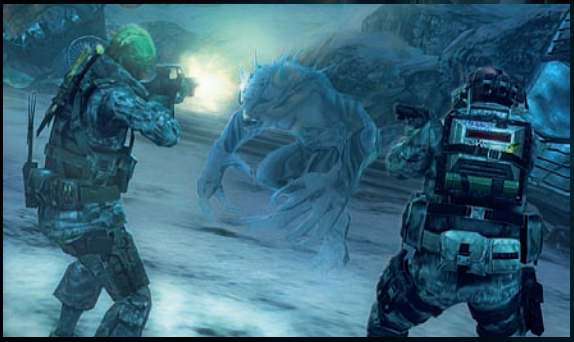

Z zahtevami po drgnjenju ekrančka gre igra včasih predaleč, ko moraš trikrat zapored izvesti isti gib, da Nate nekaj stori.


Pri streljanju je daleč najbolje, da izvajaš headshote. Zlasti pri oklepljencih, ki jih kasneje mrgoli. Meriš lahko tudi s premikanjem vite.

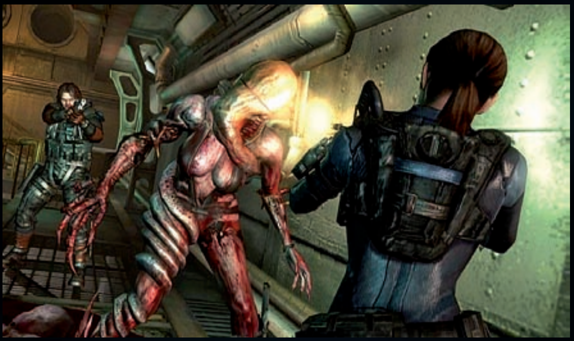
Avto-moto na bolha.com
Preverite novo in rabljeno.
Kupujete? Prodajate?
Pnevmatike na bolha.com
Prodajate? Kupujete?
Počitniška vozila na bolha.com

OBČUTI SRD
BES TITANOV
V 3D
V KINU OD 29. MARCA
A COTT PRODUCTIONS - FURIA DE TITANES II, A.I.E. CO-PRODUCTION
LEGENDARY
WWW.WRATHOFTHETITANS.COM
WARNER BROS. PICTURES

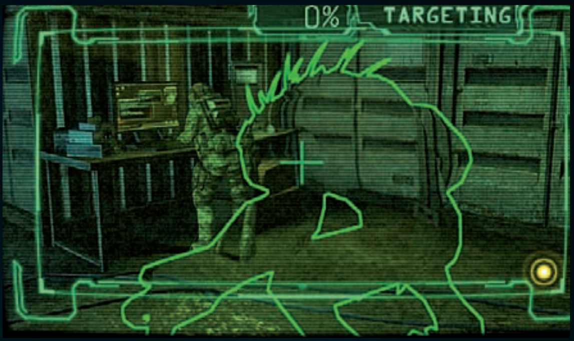
Resident Evil Revelations



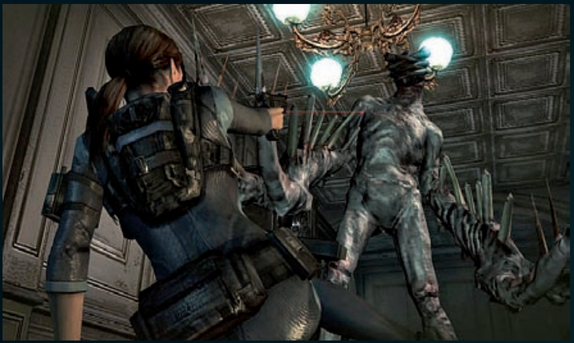
Grafično je špil nadmočen in pokaže, iz kakšnega testa je 3DS. Prav tako je odlično in premišljeno vstavljen stereoskopski efekt.



Joškata kreautra je mutirana kolegica in ti pot prekriža nemalokrat. Lahko se ji ogneš, a se jo splača zlasati za orožarske dele.



Pogled skozi skener razkrije nevidne lovce. Če jih zadeneš, izgubijo stoodstotno kamuflažo in postanejo obris.



Če te sovrag z močnim udarcem spravi na tla, lahko vihtiš zgolj pištolo, dokler ne vstaneš s hitrim pritiskanjem akcijskega gumba.

Serija Resident Evil je pred kratkim upihnila petnajsto svečko, a se še kar nadaljuje. Kot T-virus. Tako je s prelomno štirico (J140, 92), ki je predstavila nov tretjeosebni nadzor s fiksno kamero za junakovim hrbtom, iz grozljivejših prešla v bolj akcijske vode. Petica (J188, 80) se je še bolj usmerila v streljanje in vpeljala stalno prisotnega partnerja. Vsekakor sta bila podajanje osrednje zgodbe in vpeljava inovacij doslej domeni sobnih konzol. Zato preseneča, da je Revelations izšla na prenosni drkalici 3DS.

Le kje je Chris?

Časovno je umeščena med četrti in peti del, a se vrača h koreninam. Zgodba je za noht manj sirasta in za lase privlečena kot ponavadi. Dogajanje je v veliki meri omejeno na luksuzno križarko, ki jo v prvi ali tretji osebi obiščemo kot Jill Valentine. S partnerjem iščemo Chrisa Redfielda, ki je izginil ob raziskovanju morebitne bioteroristične grožnje na ladji. Zavoljo množtva klavstrofobično ozkih hodnikov in novih vodeno-sluzastih sovragov, ki čmokaje padajo s cevi in naboje kar vpijajo, igra zopet bolj koketira z grozo in obupom. Poleg sluzavcev te napadajo reciklirani psi, lovci, ki so tokrat nevidni, in tržnica mutiranih rib. Ne, zombijev ni, treba bo počakati na Raccoon City.

Stalno napeto vzdušje sili k previdnosti pri premikanju in odločitvam, v katere bitke se je vredno zapletati in od kod jo je bolje podurhati, tako kot v starih Evilih. Municije je sicer dovolj, a je ne mrgoli, zato ni pametno skušati prešteti reber vsem kanaljam, ki se plazijo iz vece kotličkov. Sluzavci so namreč hitri in odporni. Da jih spraviš v omotico, kjer so dovzetni za močne brce, jih moraš zaporedoma ustreliti v več ranljivih točk, ki vnaprej niso znane. Njihovo iskanje je še kako adrenalinsko, medtem ko gnusoba napreduje proti tebi. Če se ti preveč približa, imaš bore malo časa, da se ogneš. Še dobro, da so vpeljali počasno premikanje med merjenjem, kar do neke mere spremeni tempo in način igranja. Škoda, da je umetnopametni sotrpin tako zabit, da ti ni v prav veliko pomoč.

Pri ogibanju smrti pomaga nadgrajevanje orožij z običajnimi rezervnimi in redkimi ilegalnimi deli. Prve najdemo po poti in so bolj ubogi, dočim druge iztrgamo iz rok potolčenim šefom in so rezervirani za naprednosti v obliki treh izstrelkov. Naboji, zdravilne zeli in granate so dobro skriti, zato je pametno vsako sobo prebrskati s prvoosebnim skenerjem v slogu Metroid Prima. Čeprav je ogledovanje na prvi pogled brezveze, se tovrstni premori po napetih bojih izkažejo za sproščujoče.

Grožnja odstranjena

Prenosnosti platforme je podrejeno marsikaj. Zaradi majhnega zaslona ni življenjske črte, temveč zdravje v slogu modernih streljank kaže okrvavljenost roba ekrana. Deseturna samotarska kampanja je razdeljena na ducat epizod s po dvema do štirimi sklopi, ki so hkrati mejniki za samodejno shranitev položaja, vmes pa so razporejene še nadzorne točke. Pred začetkom naslednje epizode si kot v TV-serijah deležen kratkega, napetega povzetka. To je kul, ker se prepletata dve zgodbi – kaki dve tretjini igre nadzorujemo Jill, ostalo Chrisa. Žal ju ne moreš izbrati sam. Vmes so še prebliski iz preteklosti, kjer kontroliraš njuna partnerja; ti služijo predstavitvi lokacij in popestritvi. Na koncu se štorijalni niti prepleteta v zadovoljiv, za RE standardno wtf-zaključek. Na srečo so odpravili mikroupravljanje inventarja, ki je sedaj pregledno razpostavljen po dotikabilnem zaslonu. Nadzorne sheme so štiri, med njimi dve 3DS-ovski. Prva omogoča merjenje s premikanjem konzole po prostoru, kar je ob vklopljeni stereoskopiji nerodno, dočim je druga rezervirana za imetnike circle pada pro (glej okvir). Igranje z njim je užitek, čeprav se da z akcijsko nadzorno shemo in premikom nadzora kamere na ABXY udobno postoriti vse.

Špil ima dobro zrežirano glasbeno spremljavo in vsebuje govor v vseh sekvencah. Za nameček ga je moč spremeniti v japonščino.

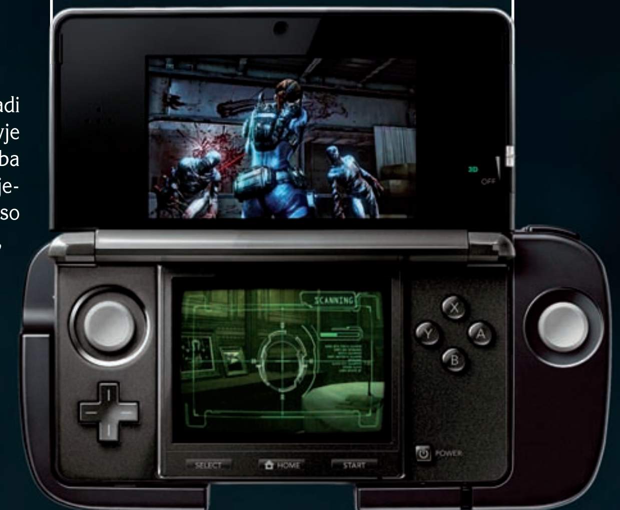
Da po kampanji igra ni zrela za polico, poskrbi zanimivi način raid, kjer lahko sam ali s kolegom lokalno oziroma po spletu čistiš prilagojene misije iz kampanje. Sovragi imajo tokrat življenjsko črto in posebne lastnosti, kot so podvojena moč ali trši oklep. Nekaj časa ni večjih problemov, potem je ujčkanja konec in moraš z udejstvovanjem nabildati tako osebo kot krepelca. Ta kupuješ z denarjem, ki si ga pridobil z uspehi v kampanji oziroma raidu ali z Nintendovimi kovanci, ki kapnejo od pohajkovanja s konzolico.

Če odštejem ne prav veliko raznolikost osnovnih zlob, odsotnost pravih ugank in slabo umetno pamet računalniškega sodelavca, je špil dober in sodi v zbirko ljubiteljev preživetvene groze s 3DSom. Teh bi si v Kokoški želel več, da bi bil celo deležen kake dodatne misije prek Streetpassa. **82** ***Raveer***

Capcom ● 3DS

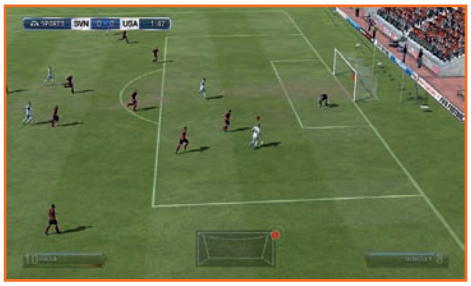
CIRCLE PAD PRO

Dodatek je plastična školjka mer 18 x 9 x 3,5 centimetra, ki s šestimi gumenimi ploščicami močno objame 3DS in mu doda desno analogno gobico, ki tipično rabi nadzoru kamere. Pri tem trpita prenosljivost in estetika. Za nameček reč onemogoči dostop do peresca, stikala wi-fi, modula z igro in tipke R. Le-to premakne nad novo gobico, a doda še dva digitalna gumba pod kazalcema. Za delovanje potrebuje AAA-baterijo, saj govori infrardeče. Podpora je odvisna od iger, ki jih zaenkrat ni veliko: Resident Evil, Kid Icarus, MGS 3D. Cenijo ga na 20 EUR, a še ni dosegljiv posamič, marveč v kompletu z izbranimi špili.



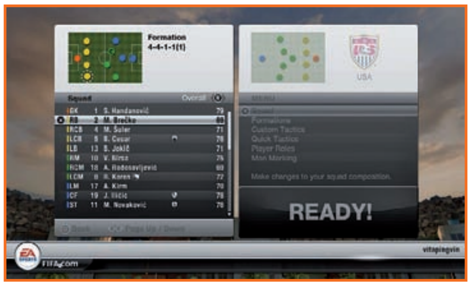
FIFA FOOTBALL

Preprost je razlog, čemu se naslov EAjevega fuzbala ne glasi FIFA 12. Pogon je namreč iz Fife 11, se pravi iz predlanske inačice, ki ni imela taktičnega branjenja, temeljne novosti dvanajstice. Tudi streli z razdalje so bolj neugnani. A dejansko klasično tiščanje gumba X za nadlegovanje nasprotnika z žogo zadostuje, čeprav je plitkejše od novega prijema.



● **Vidiš rdečo piko na sličici gola? Tjakaj sem pritisnil s prstom na zadnji strani vite, da sem sprožil strel. A držal sem predolgo, zato bo šla žoga čez vrata.**

Kljub temu, da ni dvanajstica, je FIFA Football vse prej kot slaba nogometščina. Posebej če upoštevaš, da je grafično z razdalje enako kvalitetna in hitra kot velika sestra, le posnetki od blizu kažejo manj natančne teksture ... da ima vse sobne moduse, od kariere proti spodobni umetni pameti prek be a pro do gladkega bližnjega ali spletnega multija (ne čez 3G!) z rangiranimi tekmami ... da je licenca neokrnjena, s posodobljenimi postavami ... ter da si lahko izbereš težavnost manual, kjer smer in moč žog odmerjaš na lastno pest. Čeprav v primerjavi z dual shockom viti manjkata dva gumba pod kazalcema in da ni moč klikati gobic, ni problemov.



● **Vmesnik za odrejanje formacij, urejanje postav in ostalo je domala enak kot na sobni konzoli. Najedata počasno včitavanje in prehajanje med meniji.**

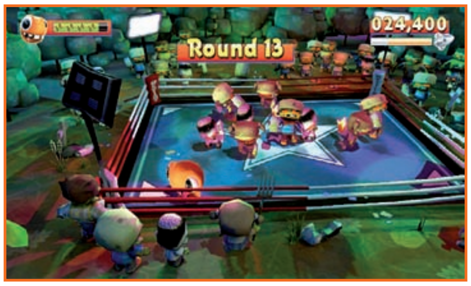
Ne le to, FIFA za vito ima tej platformi lastna elementa. Igraš lahko z dotikanjem zaslona, kar ni slaba opcija za manj spretne. Najboljše pa je streljanje z zadnjo ploščico. Ta predstavlja gol in ko si v napadalni tretjini, se lahko dotakneš točke na njem, nakar bo igralec plasiral strel tja. Sliši se butasto, a deluje odlično! S tem prijemom si natančen, a obenem zadevanje ni samodejno, saj dolžina dotika odredi moč. Ravno tako moraš razviti občutek za mero in upoštevati žogobrcarjeve statistike.

Bistvenega problema ne vidim toliko v določenih izpuščenostih, kot je podpora več kot dveh igralcev v multiplayerju, in v počasnih menijih z dosti včitavanja, marveč v dejstvu, da smo že marca in da se lahko jeseni nadejamo istočasnega izida Fife 13 tako za velike sisteme kot za vito. Je pa špil dober, o tem ni dvoma. **79** ***Sneti***

Electronic Arts ● PS vita

LITTLE DEVIANTS

Vita je kajpak morala dobiti zbirko miniiger, a Bigbig Studios pristopa ne obvladajo. V simpatični, odbiti risankasti grafiki nadzorujemo alienske zdrize, ki radi uganjajo norčije. Spočetka je treba z dotikanjem vitine ritenske ploščice deformirati tla, da okrogli alienčič med kotaljenjem pobira ključe za naslednji predel. Sledijo rešetanje uletavajočih raketnikov iz prve osebe na ozadju, ki ga posreduje zadnja kamera, zbijanje sovražnih robotov iz skednja, dirkalna ježa rakete z nagibanjem konzolice, letenje z balonom, odbijanje želatinastega zmeneta med elastičnimi vrvmi v ringu, padalsko drvenje proti tlom ... Ni težko ugotoviti, da gre na nek način za zbirko tridesetih tehnoloških izkoristkov vite. Vseskozi nabiraš točke in z minimalnim hotenim rezultatom odkleneš naslednjo minico. Ostanek da boljša odličja in omogoči bahanje na spletnih lestvicah.

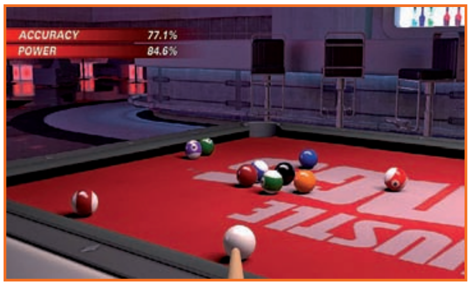


● **Plastelinasto pošast od vrvi odbijaš tako, da uščipneš prednjo in zadnjo stran vite ter potegneš. Domiselno, a ne elegantno. Enak prijem vsebuje Escape Plan.**

No, čeprav so zadolžitve raznolike in podoba nazarensko barvita, igra ni prav zabavna. Nekatere igričke so solidne, vendar ne manjka takih, ki so prezahtevne na zoprn način (umreš v zadnjem kosu večdelnega niza in greš na začetek) ter se preveč vlečejo. Da recimo za bronasto odličje skozi luft padaš pet minut in enolično drsiš skozi obroče, ni dobre sorte dolžina. Še zlasti pa – tudi zaradi manka večigralstva – ni primerna cena 30 evrov. **50** ***Sneti***

Sony ● PS vita

HUSTLE KINGS



● **Kar nekaj težav sem imel z jump shoti, saj se je treba za skok krogle ubadati z vrtljivo 3D-kamero, ki ni zmerom poslušna. Je pa prvoosebnost vzdušna.**

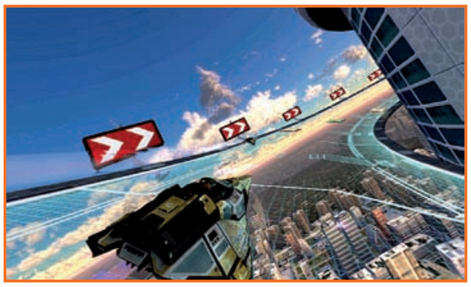
Glede na to, da Hustle Kings poznajo navzkrižno multiplayersko povezovanje z že kar staro verzijo za PS3 (Joker 208, 77) in da z enim nakupom dobiš obe, ni čudno, da sta si igri precej slični. Obe se osredotočata na biljard v jerbasu variant, od US 8- in 9-balla prek tridesetih krogel na mizi do trick shotov in bonusnih podiger. Grafika je lična in fizika prepričljiva, saj omogoča tako zavrtene udarce kot skakanje. Lahko si vklopiš pomagala, kot je črta, ki v 3D-pogledu ali 2D-kameri od zgoraj kaže moč ter smer, oziroma se jih znebiš za večji izziv. Na tega itak naletiš kmalu v karieri, kjer z igranjem proti solidno podkovanim, a včasih goljufivim računalniškim prvakom služiš navidezne novce. Takisto se lahko pomeriš z gmajno po internetu, kar deluje brez večjih problemov, odštevši občasna odletavanja iz čakalnice. Kar se nadzora tiče, vitini Kingsi ne šmirglajo zadnje ploščice, poznajo pa odmerjanje smeri in moči udarca s frcanjem po ekranu, kar deluje povsem v redu.

Škoda, da je okolica tako sterilna, saj namesto po zakajenih barih nastopaš po kibernetsko hladnih, praznih dvoranah. Učne ure razložijo le, kako igrati, ne pa tudi pravil različnih variant biljarda, med katerimi opazno manjka snooker. In v primerjavi s PS3 so določene reči v spletni trgovini kupljive le s pravim denarjem. A kljub temu gre tudi na viti za fino biljardnico z dosti vsebine za male pare. **75** ***Sneti***

VooFoo Studios ● PS vita

WIPEOUT 2048

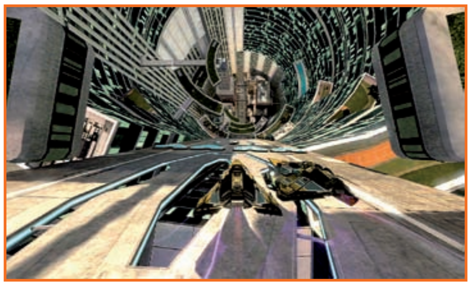
Wipeout 2048 se časovno umešča pred ostale dele te dolgometražne futuristične dirkaške serije, v kateri prožiš orožja med drvenjem pri norih hitrostih. Vozila, ki visijo tik nad tlemi, na viti ne izgubijo niti kanca odzivnosti in brzine, upravljanje pa je enako kot v Wipeoutu HD in dodatku Fury s PS3. Nepresenetljivo, če vemo, da je internetno večigralstvo v 2048 zastavljeno tako, da združi do osem igralcev s playstationi 3 ali vitami. Deluje gladko in brez problema, zaenkrat sicer le na štirih progah, a Studio Liverpool namerava kmalu dodati ostale. Možen je tudi lokalni (ad hoc) multi za do štiri ljudi.



● **Takihle samotnih trenutkov ni prav dosti, mogoče le, če si zadnji. V nasprotnem primeru te že nekdo tišči s proge ali ti pošilja homoraketo v ror.**

Vrednost za denar je. Poleg naštetega igra vsebuje spodobno enoigralsko kampanjo, kjer na skupno desetih stezah v več naraščajoče težkih klasah izbiraš nelinearno nanizane dogodke. Ti segajo od dirk na izid prek bojnih dogodkov, kjer uporabljaš orožja (rakete, mine, sesalniki energije ...), do 'cone', koder letiš vse hitreje in hitreje, dokler se ne razletiš. Umetna pamet je slična kot v HD, so pa prizorišča speljana nekoliko zahtevneje, saj je manj širokih delov in blagih zavojev ter več ozkih grl in ostrih šikan. Dizajn bo zahtevnejšemu dirkaču kljub odsotnosti norih lupingov všečen, saj nagrajujejo drznost, previdnost na kočljivih delih in precizno upravljanje. Bližnjice ne umanjkajo, tako kot ne plošče v tleh, ki jih prevoziš za orožja in začasne nadgradnje – turbo, ščit in podobno. Barvitost je samoumevna, čeprav kljub zaplatam zelenja ne pričakuj odprave klasične kovinske sterilnosti. Takisto leti kot sneta sekira, ki je goltala makedonske feferone.

Ni pa kul, da je sličic na sekundo 30 namesto 60, da se zna dogajanje ob obilici efektov zatikati in da so z modusi zavili v napačno smer. Namesto da bi dodali čisto nove oblike udejstvovanja, so nalinijskost uredili v obliki kariere, kjer se takisto trudiš izpolnjevati pogoje in nabiraš izkušnje za odklepanje novih vozil ter razredov, le da so nasprotniki živi. Pristop je zanimiv, vendar ne moreš urediti lastne čakalnice in določiti pogojev, kar velja tudi za ad hoc! Res krneki za dirkačino. Zoprni so dolgi nalagalni časi, unc-unc glasba je medla in ni proste vožnje stez za trening, dokler tega ne odkleneš v karieri.

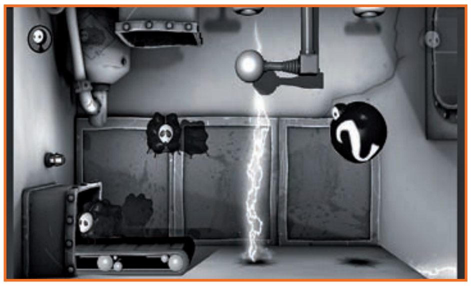


● **Kogar zanima futuristično, z orožji obogateno vratolomno dirkanje in ima PS3, velim, naj ne prezre Wipeouta HD in dodatka Fury. Opisa v J183 in 193.**

Nemara bodo kaj uštimali z zaplatami in šoferska osnova je solidna. A čeprav od Wipeouta 2048 nisem dobil malo, sem pričakoval še kanec več. **76** ***Sneti***
Sony ● PS vita

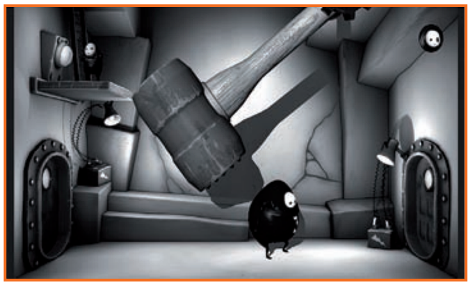
ESCAPE PLAN

Tej miselni arkadi s stilističnega gledišča ni moč očitati ničesar, saj je črnobela grafika poslastica. Ko v pogledu od strani pomagaš ta suhemu in ta debelemu možiclju uiti iz zapora, se počutiš, kot da bi se znašel v starem filmu. Francoskem, kajti harmonikaška glasba s pariških ulic te sili, da pokrit z baretko žvečiš bagetko, srebaš čajček in kadiš fajfico.



● **Dostikrat zadostuje že najmanjša napaka, da ti lik ubijejo. Tako sem kaznovan, ker sem si drznil zamuditi sekundo. Ob ne ravno perfektnem nadzoru!**

Nadzor je preprost, saj čez strička potegneš s prstom tja, kamor bi rad, da gre, in se ga dotakneš, da se ustavi. Hkrati manipuliraš z okolico, kjer s tapkanjem po zaslonu potiskaš tramove v ozadje in jih z dotikanjem zadnje ploščice zbijaš iz njega, obračaš električne bunke, strašiš ovčad, da steče na stikala v tleh ... Z gobicama pa premikaš kamero. Včasih se lahko rahitični suhljatež napije kofeta, nakar ga s pincetnim prijemom zaslona in ozadne plošče spodbodeš, da steče. Debeluh lahko pak sede na tla, s čimer zlomi šibke dele. Mestoma poljubno preklapljaš med nastopajočima in moraš za nadaljevanje sodelovati. Zlasti tam, kjer ti skušajo zavdati butasti stražarji.



● **Če se suhi arestant nadiha plina, začne lebdeti in ga lahko pošiljaš sem ter tja. Lahko si misliš, da opletanje okrog električnega sunka ni priporočljivo.**

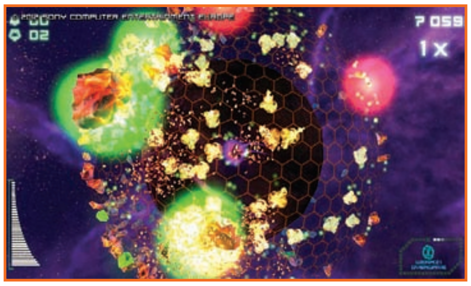
Prvi koraki so obetavni, nekateri miselni orehi pa so odlični. Toda Escape Plan vobče ne navduši. Za kaj takega je nadzor preveč nenatančen in zmikljiv, kar botruje ducatom nehotenih smrti in po vsaki je treba od začetka. Sicer so nivoji telefonično kratki in vsakega lahko preskočiš. A ravno zaradi tega uvidiš, kako kmalu se začno prijemi in okolica ponavljati ter kako sprva iskrivi paket podleže monotoniji. **62** ***Sneti***
Fun Bits / Sony ● PS vita

SUPER STARDUST DELTA

In smo spet v vesolju, kjer med premikanjem po orbiti šutemapsko razbijamo asteroide. Manjših je itak, kot bi jih naklel, v drobir pa razpadejo tudi večji. Na kraju razkrijejo zeleno sredico, ki da točke ali okrepitev orožij. Ti sta za razliko od inačic HD za PS3 in Portable za PSP le še dve (prej tri). Rdeči bič odstranjuje ognjevito skalovje, modri izstrelki pa pokajo ledeno kamenje. Enostavneje kot prej, a hitreje dojemljivo in bolj praktično. Oba topova usmerjamo z desno analogno gobico, pomemben pa je tudi pospešek, s katerim se premestimo.

Na tej podlagi so finski Housemarque sestavili odlično tempirano vsemirsko streljanko. Na prvem od petih planetov to ni očitno, a kasneje prisostvujemo vrhunsko zmiksanemu dežju skal ter sovražnikov, kot so kačice in krožniki. Še boljši so šefi, posebej zaključni, ki so bili v SSHD šibka točka. Poleg tega se je moč udejstvovati v arkadnem modusu in se kititi na spletnih lestvicah, kjer se primerjaš tudi s frendi s seznama. Tu je še pet miniiger, kjer se ubadamo le z zelenimi jedrci ali branimo postajo. Štiri pa lahko dokupimo za bakšiš. Vključeni so viti lastni elementi, kot je proženje treh vrst pametne bombe z dotikanjem ekrana ali zadnje plošče ter tresenjem konzole.

Res je, da to ne daje prednosti pred klasično granato. Takisto bi se spodobilo več izvirnosti. A navsezadnje igra v PS Storu stane le osem evrov, kar absolutno upraviči. **85** ***Sneti***
Sony ● PS vita



● **Igra je kar zahtevna že na normal in predstavlja orenk izziv na hard. Je pa vključena tudi seznanjevalna zahtevnost casual za nedeljske stranke.**

Ni keša?
Rabljeni špili
so dobra izbira

PS3 Army of Two	16.95
PS3 Army of Two-The 40th Day	20.95
PS3 Ass. Creed Brotherhood	20.95
PS3 Bioshock	20.95
PS3 Call of Juarez Bound in Blood	20.95
PS3 Conan	20.95
PS3 Dead Space	16.95
PS3 Devil May Cry 4	16.95
PS3 Enslaved Odyssey to the West	28.95
PS3 F1 Championship Edition	16.95
PS3 Gundam Target in Sight	20.95
PS3 King of Fighters XII	16.95
PS3 Legendary	20.95
PS3 Lord of the Rings Conquest	20.95
PS3 Medal of Honor	24.95
PS3 Mercenaries 2	16.95
PS3 Metal Gear Solid 4	20.95
PS3 Motionsports Adrenaline MOVE	28.95
PS3 Need for Speed Shift	20.95
PS3 Oblivion GOTy Edition	16.95
PS3 Op. Flashpoint 3 Red River	20.95
PS3 Pain	20.95
PS3 Rage Anarchy Edition	37.95
PS3 Resident Evil 5	16.95
PS3 Star Wars Force Unleashed 2	28.95
PS3 Supercar Challenge	20.95
PS3 Superstars V8 Next Challenge	20.95
PS3 Tekken 6	20.95
PS3 The Darkness	20.95
PS3 Tomb Raider Underworld	16.95
PS3 Turning Point Fall of Liberty	16.95
PS3 Uncharted 2 Among Thieves	20.95
PS3 Wet	20.95
PS3 Wolfenstein	20.95
PS3 X-Men Origins-Wolverine	20.95
PS3 Yakuza 3	16.95
XBO Army of Two-The 40th Day	20.95
XBO Battlefield Bad Company 2	20.95
XBO Bioshock	16.95
XBO Brothers in Arms Hells Highway	16.95
XBO C&C Tiberium Wars	20.95
XBO Duke Nukem Forever	20.95
XBO F1 2010	20.95
XBO Gears of War 2	28.95
XBO Guitar Hero 3 Legends of Rock	16.95
XBO Halo 3	16.95
XBO Homefront	20.95
XBO Infinite Undiscovery	20.95
XBO Overlord 2	16.95

Celoten spisek
1300 rabljenih
špilov
najdeš
na

Ob nakupu
3 rabljenih iger
vam bomo
najcenejšo
PODARILI!

Tel 01 236 2033

www.mantis.si

WRATH OF THE TITANS

Je sploh vredno znova praviti, kako holivudski spektakli mesarijo grško mitologijo? Če si se glede tega zgražal pri Immortals, kjer je titan Hiperion postal človeški kralj, in Clash of the Titans, ki je ohranil le kosce pravih legend ter za enega od titanov privlekel skandinavsko pošast Krakena, ne upaj, da je z nadaljevanjem bolje. Legendarni starogrški junak Perzej, ki je v prvencu ubil Krakena in Meduzo, s sinom ribari v idilični vasici, a njegovo polbožje poreklo ga ne pusti na miru, saj je Zevsov sin. Bog podzemlja Had se zaradi stare zamere bratu Zevsu nameni, da bo oživil njunega fotra in najhudejšega titana Kronosa, in nanese tako, da je edini, ki mu lahko namero prepreči, Perzej (Sam Worthington).

● Transformerji? Nigga please, nehaj s temi liliputanci. Pravi megauničevalec je titan Kronos, ki mu je destrukcija zapisana v poreklo. Hollywood pravi tako!

Kar nastane na osnovi te okleščene pravljice, je zelo klasična akcija z dramskimi in humornimi vložki, kjer spremljamo sprva zarjavelega Perzeja in kompanjone na herojski rajži v podsvet. Tepe pošastke, kot so kiklopi in k rokoborbi nagnjen minotaver, spogleduje se z vročo kraljico Andromedo (Rosamund Pike), heca se s Pozejdonovim polbožjim sinom Agenorjem in žica napol blaznega padlega Hefajsta (Bill Nighy, ki ga daje simpatični sindrom overactinga), naj vendar pove, kje so kosi ultimativnega orožja, ki bo razčefukalo ogromnega škrlatnega velikana Kronosa. Vmes pa z jedkimi pogledi in strelami v prstih uletavajo olimpska božanstva, zlasti Ares, Had (Ralph Fiennes) in Zevs (Liam Neeson).

● Srečanje odprave s kiklopi, ki so prikazani kot pleme lovcev, se mi je zdelo luštno. Čeprav ni bilo zdravo preveč vklapljati možganov. So zaboleli.

Garderoba slednjega se je sicer bistveno izboljšala in tudi na splošno je film boljši od Clash of the Titans. Bolje je tempiran, akcija bolj dogaja – menda zlasti v 3D, ki ga tokrat niso dodali naknadno, čeprav te verzije nisem videl – in pod vsem CGjem, ki se krepko zgleduje po God of War, film celo ima sporočilo. Gre za boj človeškega razuma, ki ga utelešajo zlasti božanstva, z neobrzdano, kaotično naravo, ki jo simbolizira razturaški Kronos, grozeč, da bo raztrgal planet. Fino se mi zdi tudi, da bodo feministke umirale od groze, kajti to je moški, očetovski in sinovski film. Ura in pol, kolikor presenetljivo malo traja, je zato še kar simpatična in sprostitvena. Da bi šlo za presežek in obvezen ogled, to pa nikakor. ***Sneti***

Titani (okej, en titan) bodo gnev pokazali 29. marca.

THE IRON LADY

Večina nas je premladih in preveč neseznanjenih z Veliko Britanijo, da bi vedeli, zakaj se Roger Waters na plošči The Final Cut sprašuje: “What have we done, Maggie, what have we done to England?” Na Otoku pa je baronica Margaret Thatcher ljudem še vedno živo v spominu, čeravno je po odhodu s premierskega stolčka izginila s političnega podija. A na njem je pustila neizbrisen pečat. Za ene kot rešiteljica Velike Britanije, za druge kot pošast, kriva za krvave nerede, teroristične napade in vojno.

● En najbolj fascinantnih delov filma je prikaz popolne preobrazbe, skozi katero je morala Margaret, da je prišla do podobe, ki jo poznamo s kamer. Od frizure do govornih vaj, s katerimi si je znižala glas.

Film se tipično po britansko ne trudi gledalcu vsiliti tega ali onega mnenja. V prvih kadrih prikaže ženico, ki se izmuzne v trgovino kupit mleko, in potrebnih je nekaj trenutkov, da v njej prepoznaš nekdaj mogočno premierko. Danes je bolna starka, z možgani, razjedenimi od demence, ki na trenutke ne znajo več ločiti res-ničnosti od halucinacije. Zato je toliko bolj tragično, ko skozi bolezen šine žarek pretekle ostrine in pronicljivosti, neizprosnega intelekta, skovanega v očetovi trgovini in nabrušenega v neprestanih bojih z nasprotniki, ki so bili prepričani, da je politika za moške.

● Enako trmasta in nepopustljiva kot v javnih nastopih je bila na zaprtih sejah vlade, kjer so se ostali ministri počutili kot prvošolčki. Meryl Streep ni odigrala Margaret, temveč je železna lady POSTALA.

Njeno zgodbo o pohodu na oblast spoznamo skozi serijo spominov, izrtgank iz časa: vpisala se je na univerzo, spoznala soproga, postala poslanka, se vselila na znamenito številko 10 na Downing Streetu. Televizijska novica o londonskih neredih jo vrne v čas, ko je morala zapirati rudnike in nad demonstrante pošiljati oklepnike, pa vojsko na Falklandske otoke. Ter nazadnje, kako je po enajstih letih vladanja odstopila. Avtorji prepletajo igrane in dokumentarne posnetke ter intimni zgodbi dajejo trdo, realno podlago. Bržkone ni naključje, da so film posneli sedaj, kajti ekonomska situacija je podobna tisti izpred treh desetletij.

Kljub spretno napisanemu scenariju pa je najpomembnejša glavna igralka, saj Meryl Streep mrzli podobi Železne lady vdihne izredno življenjskost. Oskar, ob rekordnih sedemnajstih nominacijah že njen tretji, je povsem zaslužen. Režiserka Philippa Lloyd (Mamma Mia) je dobro vedela, koga znova postaviti v glavno vlogo, zmago pa so odnesli še za najboljšo masko. ***Quattro***

Železna lady obiskuje kinematografe od 1. marca.

LORAX

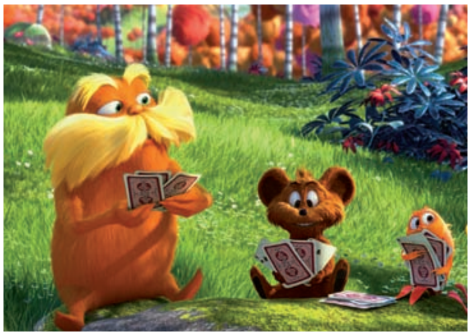
Oranžno kosmato bitjece Lorax je po tatu Božiča Grinchu in slonu s prisluhi Hortonu še eno v vrsti umotvorov pisatelja Theodorja Seussa Geisela, ki so jih iz knjig prestavili na platna. Ameriški pravljičar, ki je zvečine ustvarjal pod psevdonimom Dr. Seuss, slovi predvsem na oni strani Luže, koder so na njegove otroške bukle vezani mladostni spomini milijonov.

V zgodbice je spretno tkal družbene nauke in tudi tale otroška izrisanka ima močno vzgojno noto. Brkati Lorax je magični zavetnik gozdov, ki mora svojo hosto zavarovati, ko se vanjo zagleda ambiciozni fante Onceler. Ta bi rad iz svilnatih krošenj napravil tnid, nov material za prodajo v Top Shopu. Pripoved spremljamo skozi oči mladega Teda, ki se desetletja kasneje odpravi k Oncelerju poizvedet, zakaj pravih dreves pravzaprav ni več in čemu imajo v njegovem mestecu Tnidville samo umetna, ki ti sicer znajo igrati disko uspešnice, ne morejo pa rasti. To bi rada videla lokal-

NE BOJ SE MAGIJE
VITEZI IN ČAROVNIKI INDIGO NOVI SVET
Strašno utelešenje Elejle vse prevara. V našem in drugem svetu spletke znotraj spletk razkrajajo svobodni svet. Boris, alias Mešarah se spotakne na najneumnejši način. V Drugotnosti tri bliskovite vojne spremenijo podobo Cesarstva. Kako se je lahko Mešarah spustil v vojno z Vilini? Vse je pripravljeno za nastop pekla na zemlji.
Knjigo lahko naročite na http://vitezicarovniki.com ali http://proandy.si/leposlovje/indigo-novi-svet.html
UPORABI JO

na bejba Audrey, v katero se Ted na smrt zatrapa, zato gre na kvest iskanja pravega drevesa.

Tedova in Oncelerjeva zgodba se spretno prepletata s podobnimi motivi, saj se mora tudi Ted spopadati s kapitalističnim sovragom v podobi magnata O'Hareja, ki v odsotnosti dreves umetno proizvaja kisik. Kljub boju proti grdi korporativni miselnosti pa Lorax ne pozabi, da je risanka za otroke, in jo je užitek gledati zaradi luštnega stila ter kopice hecnosti, ki dežujejo v hitrem tempu. Gozdič je poln domišljijskih živalic, kot so pojoče ribe in racajoči medvedki, ki bodo najmlajše od simpatičnosti raznežile do solz. V Tedovi pripovedi pa ne manjka vratolomnih preganjanj z O'Harejevimi pribočniki. Podoba je imenitna in koliko dela so imeli z medvedjo dlako, si ne upam pomisliti. Risanka je sinhronizirana v slovenščino, z Bizovičarjem kot Oncelerjem in Majo Keuc kot Audrey. Ampak je slednja blond.



Čeprav je Lorax (na levi) magično bitje, dreves ne rešuje z strelami, marveč s trkanjem na vest. Ker je kosmat, ljubek in obvlada poker, ga težko prezreš.

Nekaj opazk imam. Vidi se, da je izdelek napravljen z mislijo na moderno otročad, ki tripa na Hannah Montana, zato ima (pre)glasne muzikalične vložke in enodimenzionalne like. Kdor pripoved že pozna iz knjig, bo morda vihal nos nad spremembami, kajti v originalu se Ted ni v nikogar zacopal. Predvsem pa je povsem drugačen konec, ki je tu srečen, zato ima Lorax na koncu utopistični disneyjevski pridih. Ampak ni pene, tamali se bodo ob hudomušnostih res od srca zabavali. ***Aggressor***

Lorax se bo na drevesa priklenil 29. marca.

JOHN CARTER

Edgar Rice Burroughs je današnji mladini malo znan, nekoč pa smo mulci zaradi njegovega Tarzana v lokalnih gozdovih viseli s srobota in izpuščali živalske krike. Gospod je bil tudi uspešen pisec znanstvene fantastike in njegova Princesa z Marsa, ki jo je priobčil davnega leta 1917, velja za eno temeljnih del ameriške ZF-književnosti. Navdihnila je celo generacijo zlate dobe, recimo Heinleina in Clarka, ter ga postavlja ob bok dosti bolj znanemu Britancu H. G. Wellsu. Motive iz Princese so si sposojali tudi sodobniki, nazadnje James Cameron za Avatarja. Zato nas je nadvse zanimalo, kako se bo izvirne zgodbe z živimi igralci lotil Andrew Stanton, ki je doslej snemal risanke. Pixarjeve, da se razumemo. In dobil dva oskarja za Wall-Eja ter Finding Nemo.

To se filmu pozna. Verno se drži osnovne štorije o konfederacijskem častniku, ki se med iskanjem zlata v Arizoni pomotoma teleportira na Mars oziroma Barsoom, kot mu pravijo domačini. Tam Carter (Taylor Kitsch) zaradi neverjetne moči in hitrosti, ki sta posledica nižje gravitacije, postane ključen pripadnik bojevniškega plemena velikih, zelenih, štirirokih Tharkov in se za povrh zaplete v državljansko vojno med zadnjima dvema mestnima državama, v katerih živijo človeku povsem podobni rdeči marsovci. Kriva je seveda ženska, Dejah Toris (Lynn Collins), princesa mesta Helij. Klobčič se odpleta predvidljivo, vendarle pa konec postreže z inteligentnim zasukom, nekoliko drugačnim kot v knjižni predlogi. Štorijo izvemo iz Carterjevega dnevnika, ki ga prebira še skorajda otroški Burroughs, in finale je temu primeren. To je poklon tako avtorju kot njegovemu stilu pisanja, saj se je vedno predstavljal kot kronist, ki zgodbo zapisuje iz drugih virov.

Arena z pošastmi in glavni junak, priklenjen na skalo … Kje smo to že videli? John Carter odgovarja: kod, mislite, da je Lucas dobil navdih za tisto sceno?

Film je sam po sebi všečen izdelek, ki mu kakovost poleg drobnih, tipično pixarjevskih gagov dviga kopica kvalitetnih podpornih igralcev, od Willema Dafoeja, ki je posodil glas poglavarju Tharkov, do Jamesa Purefoya in Thomasa Hadena Churcha. Se pa bojim, da med širšo populacijo vsaj pri nas ne bo tako toplo sprejet, kot si zasluži. Je namreč anahronističen, kar je posledica sto let stare štorije, katere 'znanost' ima danes preveč lukenj. Podoben problem je imel pred leti v isti čas umeščeni Time Machine, ki pa je za razliko od Carterja zanič. Ker so iz dela obilno črpali drugi, tudi Lucas za Vojno zvezd (Dejah je čisti prototip Leie) in prej omenjeni Avatar, se bo hitro našel kdo, ki bo rekel, da je kup stvari skopiranih od tam. Tujec na planetu, ki mu stopi v bran, spopad v areni, frčanje s čudovitimi napravami … A je prav, da je Stanton par stvari ukradel nazaj. Da resnično uživaš v izdelku, moraš občutek že videnega odmisliti in se prepustiti zgodbi kot otrok na kolenu pripovedovalca. Z velikimi očmi. ***Quattro***

John Carter je na Mars skočil 8. marca. Tudi v 3D.

HUGO

Ob besedi avtomat je prva misel strojček, ki zvari kavo ali postreže s sendvičem. A pred pohodom plastike in računalništva je imel pojem bolj romantičen pomen. Tedaj je cvetela obrt mehanskih igrač, od mišk na navijanje do umetelnih človekolikih figur. Eleganca in principi teh mehanizmov so še danes osupljivi.

Dotičnih čudes in vsega lepega, kar je iz njih izšlo pred stoletjem, se dotika knjiga Hugo Cabret, o kateri smo že pisali. Gre za roman o osirotelem dečku, ki ljubi vse, kar ima zobnike in vzmeti. Hugo skrivaj živi na železniški postaji v Parizu, kjer navija ure in popravlja skrivnostno mehansko lutko, ki mu jo je zapustil oče. Ko njegov svet trči s postajnim prodajalcem igrač, se izkaže, da je slednji pravzaprav ugasli (resnični) filmski ustvarjalec Georges Méliès. Fantičeva izmišljena življenjska črta se tu preplete z resničnostjo.

Igralska zasedba je zanimivo izbrana, čeprav mlajši (Asa Butterfield kot Hugo) še nimajo prefinjenosti, ki jo pred kamero kažejo izkušeni kolegi.

Po knjigi Briana Selznicka je zgodbo prevzel priznani režiser Martin Scorsese. Ne po naključju, saj je velik oboževalec Mélièsovega opusa in je želel senčnega velikana bolje predstaviti. Méliès, ki ga igra Ben Kingsley, je namreč pionir domišljijskega filma. Zgodnji posnetki so pogosto prikazovali slike iz vsakdanjosti, Méliès pa je dojel potencial novega medija. Čeprav je izšel iz čevljarske družine, se je zaljubil v prirejanje predstav, iluzije in sanje. Mehanske priprave in trike pri montaži je uporabil za številne dotlej nevidene učinke. Ustvaril je več sto filmov, polnih pravljičnih bitij in nenavadnih krajev. Razcvet je ob prvi svetovni vojni žal zamrl in Méliès se je zagrenjen umaknil v osamo. Životaril je v prodajalni z igračami, dokler ga niso po desetletjih spet odkrili in mu priznali zasluge za razvoj filmske umetnosti.

V tem duhu je lepo, da tako knjiga kot film širita meje. Knjiga s svojim posebnim formatom, saj jo krasijo stotine avtorjevih ilustracij. Film pa ob tretji dimenziji zadene predvsem s čutno platjo, kjer očara s kontrastom zamolklo modre in toplo oranžne barve, stripovskim kadriranjem ter vzdušjem predvojnega Pariza. Ni čudno, da je za predstavitveno plat pobral kar pet oskarjev. Scorsese zvesto sledi knjižni predlogi, a si zgodbo upa popeljati dlje in nežneje, ob čemer tudi bolj izpostavi in dogradi lik Mélièsa. Tu si pomaga še z drugimi vplivnimi figurami iz zgodovine, kot je čarodej Robert-Houdin. Dodatno pristnost ustvarijo stranski liki, zlasti Sacha Baron Cohen v vlogi disfunkcionalnega postajnega inšpektorja.

Hugo je odličen ogled za vse, ki cenijo pustolovščine in večplastne zgodbe. Taki bodo takoj zarisali ljubeznive vzporednice z igrami, kot sta Stacking in Syberia. Ključ do src bodo našli tudi v trpkem humorju, prelepih vistah Eifflovega stolpa in mehkem premlevanju medeninastih zobcev. Pokvarjene stvari je pač treba popraviti, naj je to stroj ali človeška duša. ***Navi***

Za Hugoja v naših kinih niso podmazali projektorjev, zato pridobite pravo ploščo za svoj domači sukalnik.

Izsečki iz Mélièsovih projektov so lepo vključeni v film. Njegov najslavnejši izdelek je Potovanje na Luno in tale motiv ima pri Hugoju osrednjo vlogo.

IGRE črke

Nenavaden prizor: zagreta igralca, kot sta Flegma in Sneti, sedeta na kavč in v roke ne vzameta ne ročne konzole, ne džojpeda, niti ne tablice, na kateri bi gonila najnovejše digitalne izdelke. Čudaka prste premikata po vezanih skupkih kaše iz mrtvega drevja, kakršne so nucali avstralopiteki in jim rekli 'knjige'. Vseeno pa so naslovi privlačni, saj temeljijo na znanih špilih. Dobrodošli v novi igralski črkožer!

Lahko je biti črnogled, češ, ljudje ne berejo več, samo še v zaslone buljijo in sprejemajo koščke informacij. A zdi se nama, da ni tako hudo. Očividno obstaja sloj navdušencev, ki si želi svoje priljubljene igre doživeti v leposlovni obliki, in založniki mu radi strežejo. Že prejšnji tovrstni črkožer v Jokerju 179 smo zlahka napolnili s titulami, kot so Halo: First Strike, Diablo: Birthright in Doom: Knee Deep in the Dead. Tudi za tokratnega ni manjkalo romanesknega materiala, saj sva brala iz franšiz, kot so Mass Effect, The Elder Scrolls in Assassin's Creed. Tako v otipljivi obliki kot na e-bralnikih, kajti praktično vse našteto je moč dobiti tudi na kindlu in kompaniji. Dodala sva takisto stripe. Žal pa je v slovenščino prevedeno le eno delo. S tržnega stališča smo itak mravljinčki, založniki pa ne tvegajo več niti s kuharskimi priročniki.

Zanimivo je še nekaj: začele so se pojavljati dobro spisane knjige, ki se ne naslanjajo na igralske licence, marveč na igre kot take, njihovo kulturo pa neločljivo vpletajo v svoje tkivo. Ready Player One in Reamde sta ZFjki, v katerih so za like spletni frpji bistven del njihovih življenj in katalizator dogajanja. To je smiselno, saj igre pač SO del normalnih zahodnih nezahojenih življenj. Še več takih knjig naj izdajo, le da ne zgolj z mmojsko tematiko!

Ready Player One *(Ernest Cline)*

Nisem mogel nehati brati. Opolnoči so mi veke že orenk naglas godle Balado o snu in smrčanju, toda roman Ready Player One me je držal budnega kot svojčas Štoparski vodnik po galaksiji. Saj ne, da je tako smešen, je pa napet kot zajla, teče kot voda in je bolj geekovski od največjega igralskega geeka.

Dogaja se v klišejski, ne preveč oddaljeni prihodnosti, kjer je planet tako zjeban, da ljudje živijo v ograjenih mestih in imajo zvečine komajda za burek. Golobji. Zato se levji delež populacije redno vklaplja v orjaški internetni frp Oasis, ki združuje World of Warcraft, Eve in Second Life. Tam lovijo pustolovščine, tam se družijo in levelirajo like, tam teče šolski sistem. Vse to zahvaljujoč futurističnemu vmesniku, ki uporabniku prek posebnih rokavic daje občutek, da zares otipava. V ta MMO se redno priklaplja tudi naš mladoletni junak Wade, ki ima posebno lastnost: je orjaški navdušenec nad vsem, kar izhaja iz osemdesetih let prejšnjega stoletja. To mu pride nadvse prav, ko ustvarjalec Oasisa naznani, da umira in da je nekam v svojo kreacijo skril tri posebne ključe, ki jih je treba najti. Odraščal pa je ravno v tistem času, v katerega je zacopan Wade ...

Sledi zabaven tobogan, pisan na kožo tistih, ki imamo za sabo nekaj igralske kilometrine. V realnem svetu se Wade s kolegi ogiba vazalom firme, ki bi rada prevzela rahlo socialistični Oasis in ga spremenila v kapitalistično nabiralko $. V navideznem svetu pa švigajo naokoli z avatarji, se udeležujejo bojev in rešujejo uganke, temelječe na starih špilih, kot je Zork.

Včasih avtor neseznanjencem s tematiko preveč razlaga, in očitno je, da je roman spisal tako, da ga bo kar najlaže spremeniti v film. Po vzponu na lestvicah je studio Warner že odkupil pravice zanj! Posebne globine ni in pri tipičnem Slovencu, ki je rasel z računalniki Sinclairja ter Commodoreja, povest ne bo odzvanjala tako močno kot pri Američanih, saj je veliko omemb 'njihovih' mašin, recimo atarijev. A že sama gejmerska tekstura knjige, to, kako zavzeto in pristno igričarsko piše Ernest Cline, scenarist parodične vojnozvezdne komedije Fanboys (Joker 192), je dovoljšen razlog, da si Ready Player One nemudoma omisliš, če si naše baže človek. Adijo, spanec. (sn)

READY
PLAYER
ONE
ERNEST
CLINE
A NOVEL

Mass Effect – Deception *(William C. Dietz)*

Deception je četrti roman v seriji prigod Davida Andersona in Kahlee Sanders pri zapletih s Cerberusom, biotičnih raziskavah in prihajajočo nevarnostjo Žanjcev. Prvi tri knjige je napisal Drew Karpyshyn (Joker 179 in 206), vodilni avtor besedila za prvo igro, ki je svet Mass Effecta kljub rahlo suhoparnemu slogu uspešno razširil s knjigami. Zato ne preseneča njihova priljubljenost in vneto pričakovanje nove epizode ... ki pa je polom.

Karpyshyn je pred kratkim izdal Star Wars: The Old Republic – Revan, roman, ki nadaljuje zgodbo iz Knights of the Old Republic in vpelje like iz aktualnega MMOja. Pero je predal Williamu C. Dietzu, izkušenemu klamfaču ZFja, ki mu ni tuje pisanju po licenci (Hitman, Halo, Starcraft). Slog je sicer berljiv in tekoč, vendar se skozi vso knjigo vidi, da tip ni imel pojma, o čem piše, niti ideje, kam naj zgodbo pelje. Besni fani so na spletu takoj sestavili seznam več kot stotih napak iz poznavanja Mass Effectovega sveta, časovnega zaporedja in nekonsistentnosti v knjigi. Bioware je bil primoran objaviti opravičilo in naznaniti, da bo šlo besedilo v revizijo in da pripravljajo novo izdajo. Sumiva, da za obstoječe kupce ne bo zastonj.

An all-new adventure inspired by the award-winning videogame from BioWare!
MASS EFFECT
DECEPTION
WILLIAM C. DIETZ

A kaj, ko so traparije že v ogrodju. V ospredju je recimo Gillian Grayson, za katero poznavalci veste, da trpi za avtizmom, na katerega pa je Dietz kar pozabil. Poleg neumnega zapleta – ta se tiče biotičnih pobčev in dečev z večvrednostim kompleksom, ki se namenijo zavladati vsej galaksiji – nenehno sledimo likom na Omegi, ki hodijo drug do drugega in si pripovedujejo stvari, s katerimi smo že seznanjeni. Če pa že naredijo kaj aktivnega, je to kot po pravilu idiotsko. Ne kupi, raje na spletu poišči stripovsko parodično obnovo. (fl)

Metro 2033 *(Dmitry Glukhovsky)*

Metro 2033 se od večine tod predstavljenih knjig loči po marsičem. Prvič, to ni roman po igri, temveč so igro povzeli po njem. Druga zanimivost je, da je sprva po poglavjih brezplačno izhajal na spletu, nakar je pisatelj vanj vpletel predloge bralcev. Tako se je spontano razvil projekt soudeležbe in ko je izšla papirnata različica, je bila ta močno dodelana. In tretjič, knjiga je kot edina od predstavljenih na voljo v slovenščini. Izšla je pri založbi Sanje v mehki (13 evrov) in trdi vezavi (35).

V tem postapokaliptičnem romanu dvajset let po jedrski vojni peščica preživelih živi v moskovski podzemni železnici. Na njenih postajah vzniknejo mestne državice, kjer se starejšim toži po nebu, mlajši pa itak ne poznajo življenja, ki bi presegalo temačne rove, podganja nabodala in čaj z gobami. Plačilno sredstvo so naboji, saj na preživele preti vrsta nevarnosti. A kljub smrtonosnosti največja grožnja niso mutiranci, kajti to so ljudje, ki so se v tunelih razdelili v niz sovražnih si skupin.

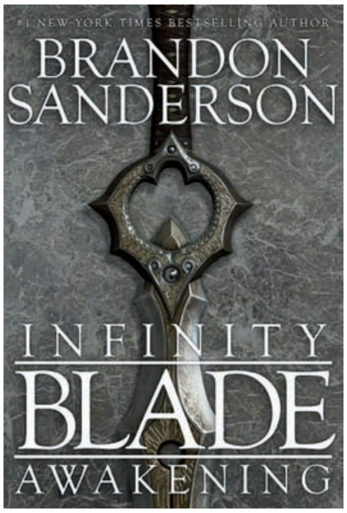
Metro 2033 je študija o družbenem vedenju ljudi po katastrofi in pregled človeštva v malem. Od komunistov prek nacistov, verskih fanatikov in trgovske alianse do bizarnih skupnosti, kot so satanisti ter kanibali. Z njihovimi nazori se sreča junak Artjom na odisejadi do mesta Polis, kamor ga pošlje skrivnostni Lovec po pomoč pred novimi bitji. Knjiga je pustolovščina s pridihom grozljivke, a jedro je Artjomovo epizodično spoznavanje skupnosti in iz izkušenj izpeljano razmišljanje o usodi, človeški vrsti ter smislu življenja.

DMITRY GLUKHOVSKY
METRO 2033

Pisatelj Glukhovsky (njegova najljubša igra je Fallout, kar se čuti!) je ustvaril odličnico, ki bo prijala tako adrenalinskemu kot razmišljajočemu bralcu. V primerjavi s knjigo je igra bolj akcijska in temu primerno priredi zgodbo, a rdeča nit ostaja zvesta literarni predlogi. Čeprav je roman zaključena celota, je pisatelj že izdal posredno, zahtevnejše, bolj filozofsko nadaljevanje Metro 2034, s katerim pa prihajajoči špil Metro: Last Light ne bo imel ničesar skupnega. (fl)

Infinity Blade – Awakening *(Brandon Sanderson)*

Ta novela si za podlago vzame fini sekljačini za iOS, ki se uvrščata med redke prave igre v Itunes. Spremlja mladeniča, ki je podoben našemu liku v Infinity Bladih. Poba odrašča v urjenju, da bi na mečevalski dvoboj izzval bajeslovnega vladarja God Kinga, in vsi pričakujejo, da bo tako kot nešteti pred njim umrl. A pripeti se nezaslišano – smrtnik premaga nesmrtnega. To je začetek njegove odisejadice, na kateri ga spremlja trmoglava morilka.

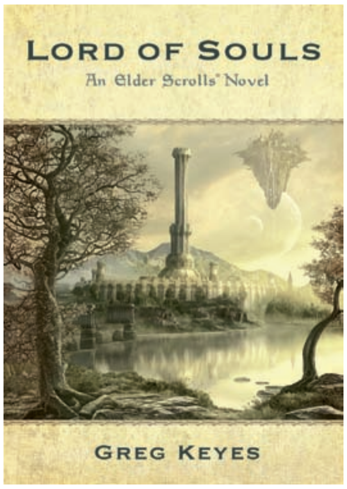


Knjižica swords-and-sorcery je s stotimi stranmi grižljajček, a ji taka jedrnatost koristi. Osredotoči se na širjenje pripovedi iz prvega in drugega špila, ki se ju na več mestih dotakne tako konkretno, da bodo igralci spoznali prizore iz njiju. Hkrati pa se ne sprevrže v naštevanje, kako je kdo koga z mečem po trtici, marveč okvir razširi do te mere, da bo lahko skopa fabula iz špilov morebiti zrasla v sago. To stori s solidnim zapletom, doživetimi opisi bojev (Sanderson je z nizom Mistborn pokazal, da to obvlada) in zgovornimi liki. Predvsem pa s širokim slikanjem ozadja, ki v srednjeveškost vpleta znanstveno fantastiko in ga v igrah nismo kaj dosti spoznali.

Kdor Infinity Bladov ni igral, bo od Awakeninga odnesel dosti manj. A če spadaš med ljubitelje, ti novelo priporočam. Z njo sem se imel fino na staromodno preprost način in težko čakam nadaljevanje. Dobiš jo le v digitalni obliki: inačica za jabolčka na Itunes košta dva evra, kindlova na Amazonu šest dolarjev. (sn)

Lord of Souls *(Greg Keyes)*

Druga in s tem zaključna knjiga v svetu niza The Elder Scrolls direktno nadaljuje zgodbo iz Infernal City (Joker 201). Tam se je štiri desetletja po dogodkih v Oblivionu nad deželo Tamriel pojavilo leteče mesto Umbriel, ki se je napajalo z dušami bitij pod sabo. A žal se je Umbrielu idejno podvrgla tudi knjiga, ki je nismo priporočili.

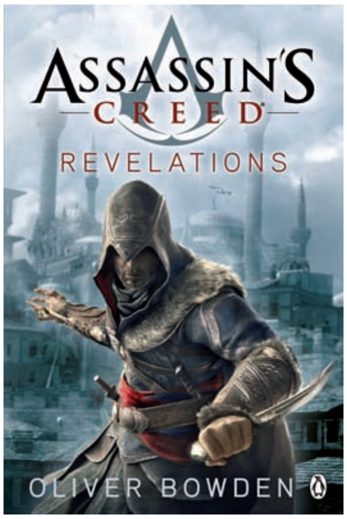


Nadaljevanje je boljše, zahvaljujoč živahnejši zgodbi in dejstvu, da se pisatelju ni treba več ukvarjati z vzpostavljanjem zapleta. Izpostavljeni vstanejo kot vojska in Tamriel lahko pogube rešita le navadno dekle Annaïg, ki se s prijateljem Glimom znajde na Umbrielu, in princ Attrebus, ki išče mogočni meč. Največ kilometrine dobi Annaïgina zgodba, ki zapade v moralno sivino, hkrati pa se njeno prijateljstvo z Glimom začne krhati. Oba na različne načine izkusita boj za preživetje, kar jima pusti posledice.

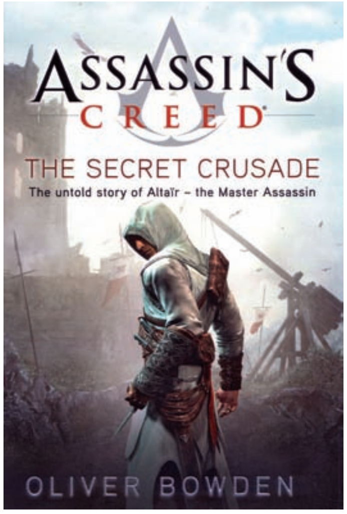
Za trenutek se zdi, da bo Lord of Souls naredil korak naprej od generične licenčnice. A v končni fazi liki in zaplet vseeno ostanejo preveč površinski. Če si zaradi Skyrima evforičen na vse, kar nosi naziv The Elder Scrolls, vedi, da fus-ro-daha tod ne boš našel. Veteranski navdušenci bi sicer znali pokazati dovolj zanimanja, da bi knjigi prečitali, kaj več pa ne. (fl)

Assassin's Creed – The Secret Crusade in Revelations *(Oliver Bowden)*

Na faksu smo bukvice založbe Penguin imeli za zanesljiv znak kakovosti, a vremena so se spremenila. Kljub temu pečatu sta Secret Crusade in Revelations povprečnici, ki slabotno nadgrajujeta igralsko izkušnjo in pretežno zgolj otrplo visita na scenarijih treh špilov.



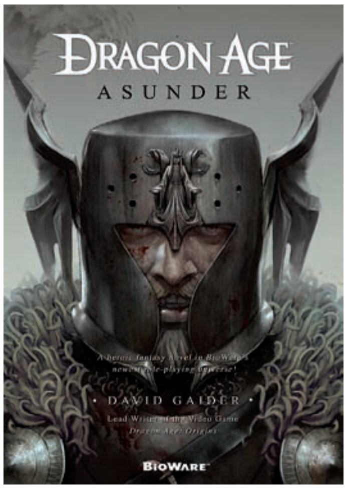
Crusade temelji na prvem Assassin's Creedu in odvrtku Bloodlines, kjer gre Altair na Ciper vohljat po templjarskih vrstah. Ker so Bloodlines naredili le za PSP (ne sekiraj se, če ga nisi igral, saj je slab), je notri celo nekaj štorijalnih zrn, ki jih manj zagreti ljubitelji serije brez ročne konzole niso spoznali. Denimo odnos med njim in bodočo ženo Mario Thorpe, bivšo templjarko. Toda razen tega so Altairjeve ciprske dogodivščine v širši sliki bore malo vredne, tako kot tale knjiga na splošno. Še manj zanimiva je Revelations, ki ni dosti več kot ubesedenje scenarija istoimenske lanske igre, ko smo se kot ostareli italijanski ašašin Ezio Auditore svaljkali po Carigradu. Okoliščine so malo razširjene, tako da izvemo več o Eziovih pripravah na potovanje na Jutrovo. A v končni fazi gre za špeh namesto za ubijalske mišice. Povrhu Bowdnov slog ni nič posebnega. (sn)



Dragon Age – Asunder *(David Gaider)*

White Spire, domovje kroga magov in templjarjev v Orlaisu. Leto po uporu magov v Kirkwallu in skoraj desetletje po zmagi nad vpadom demonske zalege vlada med redoma v stolpu naelektreno vzdušje. Poleg tega je med čarodeji vedno glasnejša frakcija, ki se hoče otresti nadvlade templjarjev. In kot da to ni dovolj, vsake toliko najdejo truplo nesrečnika z darom čarovnije. Je na delu serijski morilec? Sum pade na nedolžnega čarodeja, a ta se otrese kazni in se s cehovsko prijateljico in budno templjarko odpravi do odročne utrdbe. To je kvest, ki bo pretresel politiko v Thedasu in spremenil dojemanje magije ...

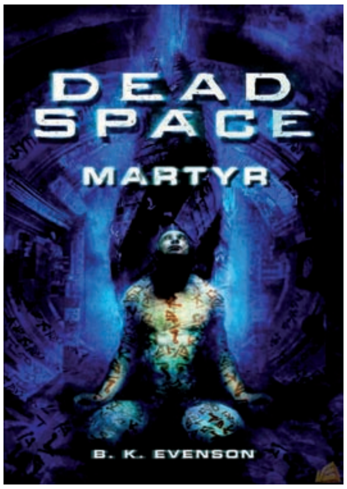
Asunder je že tretja knjiga v nizu Dragon Age izpod glavnega pisca scenarija za špil. V primerjavi s predhodnicama (Joker 189 in 200), ki ju ni treba poznati, ne gre za preddel, marveč za vezni roman, ki postavlja temelje za Dragon Age 3. Iz Origins potegne nekatere glavne osebe, ki imajo več kot le mimobežno vlogo, ena pa doživi celo epilog, in iz dvojke osnovno fabulo, to-



rej spor med magi in templjarji. Novinci so zadovoljivo orisani in zgodba privlačna, saj med drugim razširi poznavanje sveta iger. Asunder bo fane Zmajske dobe gotovo pritegnil. (fl)

Dead Space – Martyr *(B. K. Evenson)*

Čeprav smo kot Isaac Clarke pred tremi leti vneto počistili vesolje vsega 'mrtvega', so se nekromorfi zaredili ne le v računalnikih, ampak še v stripih, devedejih in knjigi. Ne zanemarjaj moči rdečega markerja, silne nezemeljske relikvije oziroma naprave, ki je zaslužna za epidemije vstalih od mrtvih! Še posebej, če so posredi človeške zarote. Kot veste, za večino dogodkov v okolju Mrtvega vsemirja stoji Unitološka cerkev, za katero je marker glavni predmet čaščenja. Pred dvesto leti naj bi jo ustanovil prerok Michael Altman, toda resnica je drugačna. Martyr pove njegovo zgodbo. Ker je Altman geofizik, na dnu kraterja v Mehiškem zalivu opazi gravitacijsko anomalijo. Poizvedovanje ga vplete v skrivne posle korporacije DredgerCorp, ki globoko pod morjem izkoplje črn marker …



Igri Dead Space sta mana za ljubitelje filmov Osmi potnik, ki lahko med čakanjem na Prometeja izkusijo grozo temačnih hodnikov vesoljske ladje, kjer gre nekaj močno narobe. Zato je B. K. Evenson prava izbira, saj je pred Martyrjem napisal roman Aliens: No Exit, zdaj pa vnovič dokaže, da zna grozljivost prenesti na papir. Roman odlično ponazori dogodke na raziskovalni postaji, za vzdušje pa poleg odkrivanja neznanega skrbi zlagoma naraščajoča norost, od glavobolov do halucinacij osebja.

Če Dead Spaca nisi igral samo zato, da si pokončal čimveč sovragov, ampak si se veselil najdb zapisov in dnevnikov, ki so razkrivali štorijalno ozadje, te bo Martyr znabiti navdušil. Evenson se bo k licenci vrnil poleti z izidom romana Dead Space – Catalyst. (fl)

Reamde *(Neal Stephenson)*

Drugi nelicenčni roman v tem igralskem črkožeru – prvi je Ready Player One – je delo izvrstnega Neala Stephensona, čigar Snow Crash ostaja eno osrednjih del (post)kiberpanka. Tako kot RPO se dotika večigralskih spletnih iger in vključuje dirko po različnih lokacijah. A za razliko od lahkotnega Readyja je Reamde, ki seže širom sveta, resnejše, globlje in daljše delo. S skoraj tisoč stranmi domala predolgo, zlasti spočetka, ko par ducatov strani mine v praznem teku. Nato kolesca končno zagrabijo in te potisnejo v akcijski triler, ki na enem koncu grabi po Bournu in na drugem po masovnih spletnih igrah. Za osnovo ima namreč izmišljen, napreden MMO T'Rain z dodelanim sistemom financiranja, pisanim na kožo kitajskim najstnikom. Eden takih zna biti odgovoren za virus, ki naredi štalo ruski mafiji in likom, ki jih spremljamo – ustanovitelju T'Raina, hekerjema ter iznajdljivi programerki.

Stephenson rokohitrsko menjuje med dimenzijama in meče na kup kosce svojega impresivnega znanja z raznih področij, od matematike in fizike prek lokalnih kultur do informatike ter vsemreže, pri čemer niti za trenutek ne izpade fejk. Tip obvlada navidezno realnost bolj kot Ernest Cline retro, kar je še kako važno, saj je VR v Reamde, anagramu Readme, osnova realnosti. Razen tedaj, ko navidezne meče zamenjajo prave krogle! (sn)

neal
a novel
stephenson
REAMDE

STRIPOVSKA TROJKA

Kje piše, da morajo biti na papirju samo črke? Lahko so tudi slikice, in to veliko njih, pa celo z igralsko tematiko. Tukaj so trije stripi, ki se tikajo dveh velikih franšiz.

MASS EFFECT

Mass Effect: Redemption

Univerzum Mass Effecta je z vesoljskimi plovili in oddaljenimi naselbinami, kjer prebivajo tako leporitne kot slaboritne življenjske vrste, vizualno privlačen. Zato se strip zdi kot nalašč, da upodobi nove zgodbe.

MASS EFFECT

Crtič Redemption je spremljal izid Mass Effecta 2 (prva številka je bila priložena zbirateljski škatli), a njegova aktualnost zdaj ni nič manjša. Če ne drugega, dopolnjuje vsebino, saj prikaže, kaj se je dogajalo z Liaro T'Soni po Shepardovi 'smrti'. Hkrati pa skupaj z dolpotegljivim dodatkom Lair of the Shadow Broker tvori stransko, a pomembno štorijo. Zgodbo je ustvaril Mac Walters, vodilni pisec besedila za ME2 in 3, risba pa je delo Johna Jacksona Millerja, ki ima za seboj vrsto stripov Vojne zvezd. Stil risanja in barve lepo sovpadajo z grafiko v špilih. Privlačen zvezek, ki nakup utemeljuje zaradi močne navezave z igro, zlasti če pogleduješ za Liaro. (fl)

Mass Effect: Evolution

V drugem stripu izpod rok iste ekipe kot Redemption se vrnemo v leto 2157, čas prvega stika človeštva z nezemljani in vojne z njimi. Tu se odvije zgodba, ki skuša odgrniti tančico skrivnosti najbolj znanega antagonista iz iger, Illusive Mana, čigar nameni se zdijo venomer izmuzljivi, četudi si preigral in prebral vse masseffectovsko. Vedel si sicer, da ima pri večini dogodkov prste vmes njegova organizacija Cerberus. A težko se izjasniš, če gre za skrajneža, terorista ali angela varuha človeške vrste.

Nekaj njegovih motivov razjasni Evolution. Jack Harper (Illusive Man) se z ekipo znajde na lokaciji spora med Zemljani in Turiani. Harperju ni jasno, zakaj se slednji močno zanimajo za navidez nepomemben planet … Poznavalca bo razveselilo, da prvič obiščemo domači planet Turianov in pri tem izvemo več o tej življenjski vrsti. Na nek način pa je to tudi začetek zgodbe o Sarenu, ki je vodila do dogodkov v prvem Mass Effectu.

Zvezek vsebuje dobrodošel dodatek, kjer sta natisnjena prej le na spletu dobljiva digitalna stripiča Incursion in Inquisition, in predogled prihajajočega, že tretjega zvezka Invasion. (fl)

Dragon Age Vol. 1

Doba zmajev se je uspešno zaredila med platnicami knjig in Bioware jo je, podobno kot z Mass Effectom, poslal v stripovski medij. Zunanjostno impresiven zvezek je to, tiskan na kvalitetnem papirju, s 148 stranmi nekaj deset pagin daljši od risanih prigod Mass Effecta. Za zgodbo so najeli zveneče ime ZFja Orsona Scotta Carda, očeta sage Ender's Game.

Čeravno zaplet z motivom prepovedane ljubezni ni vrhunec izvirnosti, štorija lepo odrine. Ko čez devet mesecev na plano priveka sad ljubezni med mlado maginjo in templjarskim vajencem, se je on odreče, ona tragično umre, a prej ji uspe novorojenko oddati neznancu. Čez sedemnajst let Gleam srečno živi pri rejniški družini, po materi pa je podedovala močan dar magije. Ko jo tragedija požene v svet, ji je za petami neusmiljen templjar, trepet odpadniških magov, ki je v resnici njen oče …

Strip povleče, je razgiban in strani se listajo kar same. A ko prideš ko konca, se vprašaš: je to vse? Zgodba si namreč ne dovoli niti trohice tveganj, kaj šele, da bi posegla izven dobro znanih motivov. Saj ne, da bi si vedno želeli globine škratovskih rovov, a tako generičnega, steriliziranega in pohitrenega razpleta pri licenci Dragon Age nisem pričakoval. Drugi problem je risba, ki z 'risankavostjo' ne ustreza temačni, zreli in neizprosni podobi, ki je od vsega začetka temelj tega fantazijskega sveta. Poleg tega gre za samostojno zgodbo, ki se ne dotika iger ali knjig, niti ne prinaša česarkoli novega. Želel sem si več drznosti, igranje na varno struno se ni obneslo. (fl)

Mali Drekec Kakec

LordFebo lista po petnajst let starem Jokerju, na katerega naslovnici je nenavadno bitje z velikim kljunom in nečim hecnim na hrbtu. Kurt, legenda, že dolgo je tega, odkar si metlo zamenjal za snajpersko čelado in se podal v vojno zoper zavojevalce iz vsemirja. MDK, jasno, je bila ta igra, prišla pa je izpod prstov Davida Perryja in njegove ekipe Shiny Entertainment, taisteževm, ki so ustvarili nesmrtnega Črvoslava Jima.

Špil je bil temu primerno odbit in humoren, predvsem pa izviren in igralno nadmočen, zato je naš preizkus prestal z odliko. Toda ta tretjeosebna streljanka ni izšla marca 1997, marveč poldrugi mesec kasneje, zato bomo več o njej raje napisali prihodnjič, ob jubileju. Kot nalašč za to priliko je na Steam prišla HD-izdaja nadaljevanja MDK 2, ki je grafično približno sodobna in igralno kar fajn. Kako to, da smo prvenec tedi opisali toliko prej, se ne spomnim, vendar je bila v tistih časih stalna praksa, da so nam založniki pošiljali testne različice precej vnaprej. Oziroma da so nam sploh karkoli pošiljali, kar se danes, ko za nas, novinarje tretjerazrednih teritorijev, skrbijo slovenski, hrvaški in grški distributerji, zgodi bolj izjemoma.

Kaj prida zapomnljivih iger tistega davnega marca nismo recenzirali, tako da sem komaj izbral dovolj zanimivih sličic za napolnitev rubrike. No, omembe je vreden Hugo, o katerem sem na tej strani že pisal v kontekstu Jokerja 29, vendar takrat zavoljo njegove pojavnosti v stripu. V Jokerju 44 pa smo predstavili prvo njegovo domačo igrico, ki je navkljub zviškagledajočemu posmehu 'tavelikih' deci sedla. Bila je preprosta, liki so bili dovolj simpatični, zlasti pa je bila profesionalno sinhronizirana v slovenščino. To je pomenilo Gojca in znani napev od Čukov. Imamo sedaj, leta 2012, ko je nabijanje videoiger dosti bolj obča familiarna zabava, kaj sličnega, torej v slovenščini? Nimamo. Ampak res! Klene podalpske besede ni niti v tistih mobidičnih otroških igricah, kjer je vsega skupaj dvanajst besed. Da nas nije sramota!

Marec 1997
Letnik IIII
Cena: 650 SIT
Joker
44
Novice:
The Need for Speed 2
Red Baron 2
Carmagedon
Perfect Weapon
MDK
G-NOME
DRAGON LORE 2
SPACE JAM
SEGA RALLY
OVER THE REICH
GOOSEBUMPS
ISDN
v praksi
trdi diski in igralni plošČki

Še par železninskih cvetk daljnih vremen. Prvikrat smo se soočili z digitalnim fotoaparatom. Šlo je za Canonov powershot600 brez zaslončka, z razločljivostjo pol milijona pikselnov in gromozansko štirimegabajtno kartico. Klavrno in celo tedaj precej nesmiselno, a taki so bili pač začetki. Nadalje je Telekom v tistih mesecih predočil ISDN, prvo digitalno telefonično omrežje, s katerim smo hitrost prenosa podatkov z zanikrnih analognih 33 Kbps dvignili na kar 64, pri rabi dveh kanalov pa celo na bajnih 128 Kbps! Pohitritev v praksi je bila očitna, saj so se nekatere strani namesto minuto odpirale vsega petnajst sekund, 14 mega dolgo datoteko pa smo namesto debelo uro dljali le četrt nje. In na ISDN-aparatu si videl, kdo te kliče. Ko bi imel to tehnologijo v osnovni šoli, ko so me klicarile smrkljice in se neumno hihitale v slušalko. No, skratka, taki so bili začetki modernih domačinskih telekomunikacij, zato brez smeha!

Da so bili to res drugi časi, priča tudi naš test trdih diskov. Najbolj priljubljena velikost je bila 1,7 GB, dočim je bil največji na trgu štirigigabajtnež. Ob takih picah, ki so bile bolj slamice, in shrambicah ni čudno, da je bilo piratstvo invalidno ter nerazširjeno. Ker CD-zapisovalnikov prav tako ni bilo, so se tedaj razpečevali tako imenovani ripi, govora in filmčkov oropane verzije. Originalnež je dejansko nekaj veljal, višjo vrednost pa je zavoljo tega imal tudi naš opis. Ah, ja..

● MDK (92) je kao stalo za Murder Death Kill, vendar bi bila lahko to kratica prvih črk junakov: psa Maxa, čudaškega znanstvenika Doktorja Hawkinsa in čistilca Kurta. Glavni je bil slednji tipček, ki je imel na hrbtu specialno padalo za dolge polete, na glavi pa takle ostrostrelski čeber.

● Večina opisov Hugovih iger je imela akrostih Hugo sux. Dandanes mu s kritično distanco damo rispekt, saj je bil to edini igrarski lik, ki je postal prepoznaven med starim in mladim, pri čemer je bilo to 15 let nazaj! "Zdaj visoko v zraku, drugič v jami v mraku, kot izgubljeno pišče Hugo sam družino išče ..."

● Uspeh robotovščin Earthsiega in MechWarriorja je botroval marsikateremu posnemovalcu in G-Nome (85) sploh ni bil napačen. Poleg obče solidnosti je imel še posebnost: lahko smo se izstrelili iz velikanske konzerve in pot nadaljevali peš. Če nas je pri tem preganjal kakšen bojni stroj, je bilo vzdušje na višku.

TOTAL TIME
3'36"54
LAP TIME
POSITION
11/15
BEST TIME
REPLAY
222 km/h

● Kako smo pecejaši vedno sanjali o Seginih dirkačinah na računalniku. Nato so prišle, pa smo vse po vrsti skurcali, ker so bile enostavno švoh v vseh pogledih, najsi je šlo za Daytono, Touring Car ali tale Sega Rally (55). Na avtomatu manko vsebine (trije avti in tri proge) ni bil težava, doma pa.

● Goosebumps: Escape from Horrorland se najbrž nihče ne spomni, vendar je ta mladinska strašljiva prvoosebnica, storjena po istoimenski povesti, dobila oceno 90. Reševanje otročajev iz domišljijske dežele je bilo namreč čudovito izvedeno, pri čemer se je 3D-grafika mešala s posnetim videom.

Kviznik o lakoti

Na črkožerskih straneh smo že pred časom priporočili knjižno serijo The Hunger Games. Tu je Suzanne Collins odlično popisala postapokaliptično dogajanje v opustošeni Ameriki, ki je postala grozeča karikatura sedanjih zablod. Okrog bogate prestolnice so obubožana okrožja, ki kot kazen za upore iz preteklosti vsakoletno v boj na življenje in smrt pošljejo fanta in dekle. Izbranci so vključeni v grotesken resničnostni šov, kjer se morajo pobijati v zabavo gledalcev.

ARENA SMRTI
SUZANNE COLLINS
KRUTO MAŠČEVANJE
SUZANNE COLLINS
UPOR
SUZANNE COLLINS

Bukve so vizualno in idejno izjemno bogate, zato so zanje brez odlašanja poprijeli filmarji. V prihodnjih tednih bo tudi na naša platna privršal film po prvi od knjig, ki v Podalpju nosi naslov Igre lakote: Arena smrti. Sočasno bo s prihodom tretjega dela poslovenjena vsa knjižna predloga, za kar je poskrbela založba Koleda. Ob tem prazniku žetve so za tri naše bralce pripravili komplet celotne trilogije. Da prav vaše ime potegnemo iz bobna, pa boste najprej morali odgovoriti na pet neusmiljenih vprašanj. Dobljeno geslo napišite na priloženo dopisnico in nam jo dostavite najkasneje do velikega četrtka. Zastavkov žita ne izdajamo, zato je goljufanje z lističi prepovedano!

1. Katera ptica zna spretno oponašati petje drugih vrst?
r) burnica
d) čaplja
p) šoja
j) plamenec

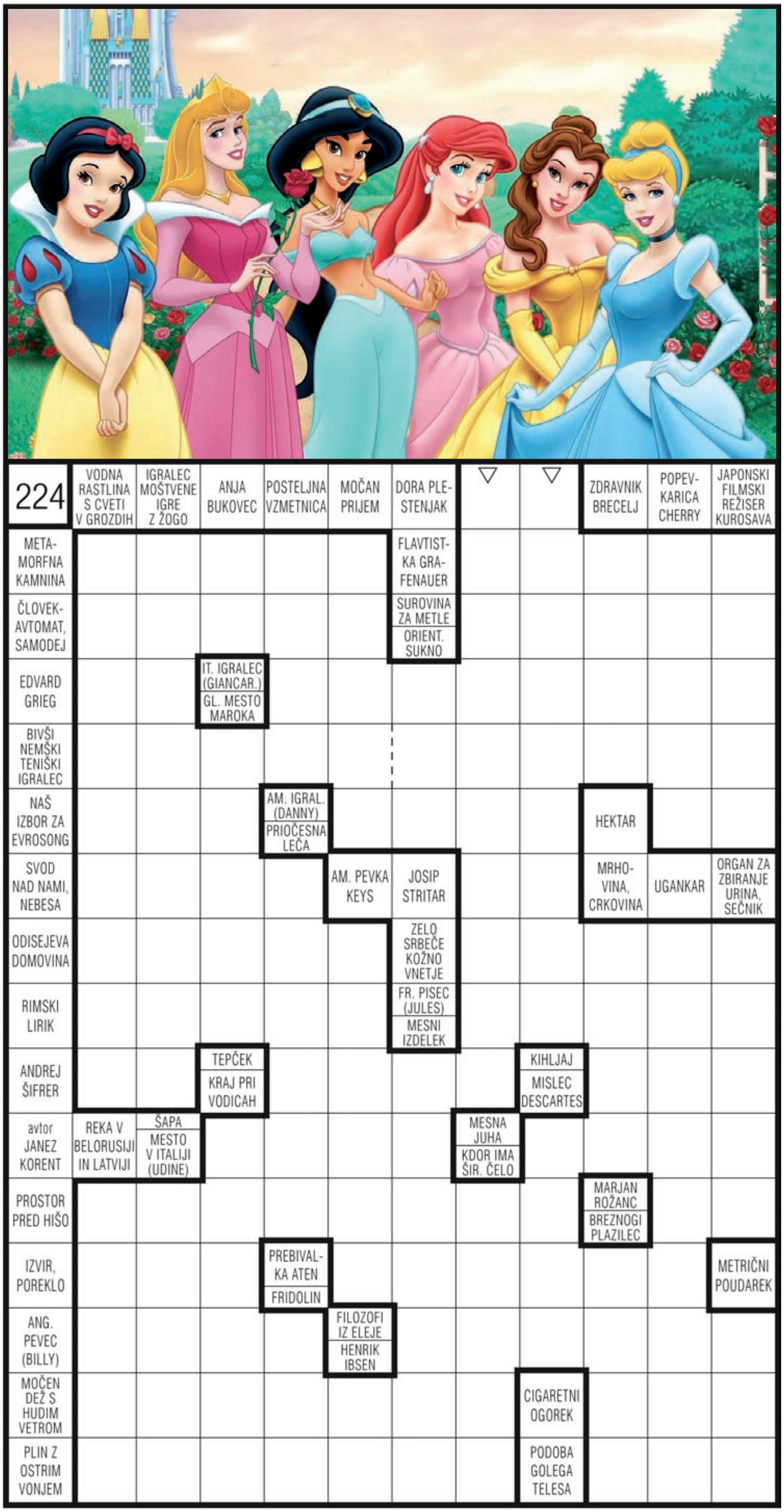
2. Izmislili so si že vseh sort resničnostne šove, med katerimi pa ni takega z naslovom:
f) Survivor
e) Kmetija
a) Gank
u) Menjava žena

3. Hitrost puščice iz loka doseže nekje do:
n) 100 metrov na sekundo
v) 2 kilometra na uro
s) 20 vozlov
a) 5 machov

4. Tezeju je v labirintu pomagala:
e) Ariadnina nit
i) Ahilova peta
g) Pandorina skrinjica
h) Prokrustova postelja

5. V katero rastlinsko družino spada trobentica?
t) irisovke
i) rožnice
s) zlatičevke
m) jegličevke

Lasten izvod knjige Steve Jobs dobijo:
Teodor Vingerl iz Maribora, Matej Jamnik iz Kranja, Borut Kotar iz Logatca, Dejan Jerše iz Laškega in David Snoj iz Ljubljane.
Rešitev je bila IPADROX.


224
VODNA RASTLINA S CVETI V GROZDIH
IGRALEC MOŠTVENE IGRE Z ŽOGO
ANJA BUKOVEC
POSTELJNA VZMETNICA
MOČAN PRIJEM
DORA PLESTENJAK
▽
▽
ZDRAVNIK BRECELJ
POPEVKARICA CHERRY
JAPONSKI FILMSKI REŽISER KUROSAVA
METAMORFNA KAMNINA
FLAVTISTKA GRAFENAUER
ČLOVEK-AVTOMAT, SAMODEJ
SUROVINA ZA METLE
ORIENT. SUKNO
EDVARD GRIEG
IT. IGRALEC (GIANCAR.)
GL. MESTO MAROKA
BIVŠI NEMŠKI TENIŠKI IGRALEC
NAŠ IZBOR ZA EVROSONG
AM. IGRAL. (DANNY)
PRIOČESNA LEČA
HEKTAR
SVOD NAD NAMI, NEBESA
AM. PEVKA KEYS
JOSIP STRITAR
MRHOVINA, CRKOVINA
UGANKAR
ORGAN ZA ZBIRANJE URINA, SEČNIK
ODISEJEVA DOMOVINA
ZELO SRBEČE KOŽNO VNETJE
RIMSKI LIRIK
FR. PISEC (JULES)
MESNI IZDELEK
ANDREJ ŠIFRER
TEPČEK
KRAJ PRI VODICAH
KIHLJAJ
MISLEC DESCARTES
avtor JANEZ KORENT
REKA V BELORUSIJI IN LATVIJI
ŠAPA
MESTO V ITALIJI (UDINE)
MESNA JUHA
KDOR IMA ŠIR. ČELO
PROSTOR PRED HIŠO
MARJAN ROŽANC
BREZNOGI PLAZILEC
IZVIR, POREKLO
PREBIVALKA ATEN
FRIDOLIN
METRIČNI POUDAREK
ANG. PEVEC (BILLY)
FILOZOFI IZ ELEJE
HENRIK IBSEN
MOČEN DEŽ S HUDIM VETROM
CIGARETNI OGOREK
PLIN Z OSTRIM VONJEM
PODOBA GOLEGA TELESA

Videoigrice dobijo: Marko Vidovič iz Gorišnice, Petra Alenc iz Maribora in Uroš Godec iz Štor Rešitev je bila: RANKOR.

Na priložen karton napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 7/4/12. Nagradice so igrice!

ZAČETEK NEVIHTE

Vrata dvigala so se zaprla. Slišal sem zamolkel udarec, ki je zamajal kabino, ko je škorpijon priletel v vrata.

Kabina se je začela pomikati navzdol in trudil sem se, da bi normalno dihal. Kaj za vraga je bila tista stvar? Ni bil le žužek. Prehiter je bil, prekleto preveč pameten. Postavil mi je zasedo in čakal, da sem odložil orožje, preden je napadel. Moral je biti nekaj drugega, nek konstrukt moči, ki ga je nekdo izdelal kot majhen predmet, a je bil zasnovan tako, da je zajel energijo, postal večji in močnejši, členonožna izvedba Frankensteinove pošasti. Ni bil živ, le golem je bil, robot, programiran predmet z nalogo. Victor je gotovo izvedel, kje se je znašel njegov talisman, in vanj poslal urok, naj napade vsakogar, s komer pride v stik, prekleti norec. Murphy je stopila naravnost v njegovo past.

Še vedno je rasel, postajal je vse hitrejši, vse močnejši in vse bolj zloben. Ni bilo dovolj, da Murphy spravim stran od nevarnosti. Moral sem najti način, da škorpijona uničim. Tega si nisem ravno želel, a sem bil edini daleč naokoli, ki je zmogel kaj takšnega. Vse preveč nevaren je bil. Kaj če ne bo nehal rasti? Moral sem ga ubiti, preden bo podivjal.

Lučka na plošči dvigala je še vedno odštevala, štiri, tri in dve. Potem pa se je kabina dvigala stresla in se ustavila. Luči so pomežiknile in ugasnile.

“O, sranje,” sem rekel. “Ne zdaj. Ne zdaj.” Dvigala me sovražijo. Pritiskal sem na gumbe, a se ni zgodilo prav nič. Sekundo kasneje se je izza plošče zvalil oblaček dima in lučke za gumbi so prav tako ugasnile, da sem ostal v temi. Varnostne luči so se za trenutek prižgale, potem pa so v poku ogljene žičke tudi te ugasnile. Z Murphy sva ostala zvita v temi na tleh.

Nad sabo, v jašku dvigala, sem slišal zvoke škripanja kovine. Pogledal sem proti stropu kabine dvigala, ki je v temi nisem videl. “Saj ne misliš resno,” sem zamomljal. Sledil je trušč in nekaj, težko kot manjša gorila, je pristalo na strehi dvigala. Za trenutek je vladala tišina, nato pa je nekaj začelo oglušujoče trgati strop.

“Saj ne misliš resno!” sem zakričal. A škorpijon je očitno mislil smrtno resno. Zvijal je strop kabine dvigala, stresal vijake in podpornike, da je celo dvigalo ječalo. Prah je padal po nama v temi, nevidna umazanija za moje slepe oči. Bila sva sardini v konzervi in le čakala sva lahko, da bova postala večerja. Dobil sem občutek, da bi bil strup popolnoma odveč, če bi me stvor pičil – tako ali tako bi izkrvavel, preden bi strup začel pošteno delovati.

“Razmišljaj, Harry,” sem zakričal nase. “Razmišljal, razmišljaj, razmišljaj!” Zagozden sem bil v pokvarjenem dvigalu, z lisicami priklenjen na nezavestno prijateljico, ki je umirala zaradi zastrupitve, medtem pa je magični škorpijon, velik kot francoski avto, skušal raztreščiti kabino in me raztrgati. Nisem imel ne gromovnice ne palice, ostali predmeti, ki sem jih nesel s sabo v Varsity, so bili izpraznjeni in neuporabni, zaščitna zapestnica pa bi samo odložila neizogibno.

Trak kovine je odletel s stropa in v kabino je posvetila bleda luč. Pogledal sem gor in videl trebuh škorpijona, videl sem, kako je zabil klešče v režo in jo začel širiti.

Moral bi ga speštati, ko je bil le žužek. Moral bi se sezuti in ga s čevljem zmaličiti, ko je ležal na moji mizi. Srce mi je skočilo v grlo, ko se je stvor dvignil in porinil radovedne klešče v zgornjo tretjino dvigala, nato pa začel še bolj širiti luknjo.

Zaškripal sem z zobmi in začel zbirati vso energijo, ki sem jo premogel. Vedel sem, da je bilo početje brezplodno. V stvor bi lahko usmeril ognjeno nevihto, a bi ta le zmehčala kovino, na kateri je stal, ki bi padla na naju in naju ubila, jašek dvigala pa bi postal prevroč, da bi lahko preživela. A nisem imel nobenega namena stvoru dovoliti, da bi me kar tako dobil, prisežem. Mogoče, če bi zadevo ravno prav izpeljal, bi ga lahko zadel med skokom in zmanjšal škodo, ki bi jo naredil na okolici. To je problem, če ti evokacija ne gre najbolje od rok. Hiter sem, močan sem, a sem vse prej kot prefinjen. Temu sta rabili palica in gromovnica – zasnovani sta bili za osredotočanje moje moči, dali sta mi nadzor nad usmerjanjem urokov. Brez njiju sem bil kot samomorilski vojak z ducatom ročnih granat za pasom, pripravljen, da izvlečem varnostne igle.

Potem pa se mi je posvetilo. Razmišljal sem v napačni smeri.

Pogledal sem stran, na tla dvigala, in nanje pritisnil dlani. Drobci nečesa so začeli deževati po moji glavi in ramenih, klikanje in topotanje škorpijona sta postala glasnejša. Uporabil sem vso zbrano moč in jo usmeril v dlani. Pod dvigalom je bil prazen prostor, v jašku, in tja sem segel po zrak – zrak namesto ognja.

Urok je bil enostaven, neštetokrat sem ga že izvedel, sem si prigovarjal. Enak je bil uroku, ki sem ga uporabljal, da sem si poklical palico v roko. Tokrat je bil le … nekoliko večji.

“Vento servitas!” sem zakričal in prelil vso svojo moč, zadnjo kapljo jeze, zadnji drobec strahu v urok.

Pod dvigalom se je veter odzval mojemu klicu, se preoblikoval v trden stolp zraka, ki je zajel dno kabine dvigala kot dlan velikana in ga zalučal navzgor, skozi temo jaška. Zavore so škripale, iz njih so letele iskre, nato pa so razpadle, drobci pa so padli skozi luknjo, ki jo je iztrgal škorpijon, in v kabino. Sila gibanja me je pritisnila ob tla, da sem glasno zaječal. Dolgo in vedno glasnejše cviljenje je spremljalo pospeševanje kabine skozi jašek.

Moj namen ni bil priklicati ravno toliko vetra, sem pomislil in molil, da nisem pravkar ubil tako sebe kot tudi Murphy.

Dvigalo se je vedno hitreje dvigalo in čutil sem, kako se mi obraz poseda od hitrosti. Zgradba, v kateri imam pisarno, ima dvanajst nadstropij. Začeli smo v drugem nadstropju in če torej računam, da je nadstropje visoko tri metre, je razdalja do strehe znašala skoraj trideset metrov.

Kabina se je pognala navzgor v manj kot polovici ducata utripov mojega histeričnega srca, prebila varovala na vrhu in se zabila v strop jaška kot zvonec na igri z macolo v zabaviščnem parku. Udarec je treščil škorpijona v beton ob seriji kratkih, ostrih pokov, ki so spremljali drobljenje hitinske ovojnice, in ga zmečkal v brezobličen, rjav madež. Brezbarvna sluz, ektoplazma z magijo ustvarjene mase, se je razlila skozi zdrobljen eksoskelet v kabino.

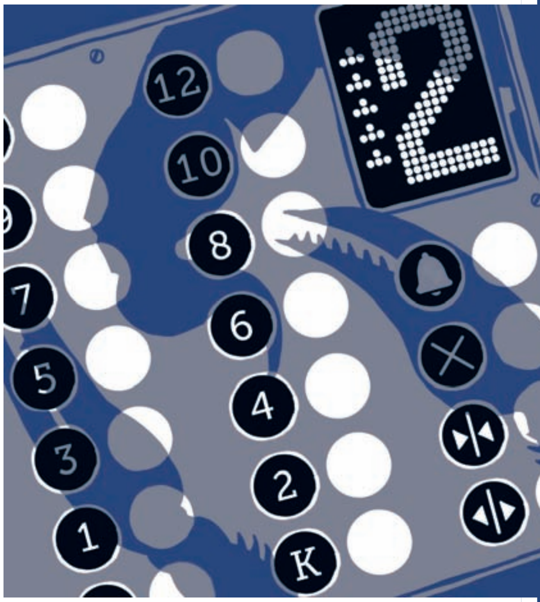
V istem trenutku naju je z Murphy zabrisalo navzgor, da sva sluz srečala na pol poti. Murphy sem ščitil s svojim telesom in se trudil, da bi se postavil med njo in strop, zato je moj hrbet butnil ob strop tako močno, da sem videl zvezde. Padla sva nazaj na tla kabine in Murphy je zaječala pod mano, ko sem pristal na njej.

Za trenutek sem omotičen mirno obležal. Škorpijon je bil mrtev. Ubil sem ga, zmečkal sem ga med dvigalom in stropom jaška ter oba z Murphy zapacal z njegovim drobovjem. Proti vsem pričakovanjem sem nama rešil življenje.

Nisem pa se mogel znebiti neprijetnega občutka, da sem na nekaj pozabil.

Dvigalo je malce zaječalo, kabina se je stresla in začela drseti navzdol po jašku, saj je ni več podpiral močan, a kratkotrajni steber vetra, ki sem ga priklical. Padala sva po poti, po kateri naju je zrak potisnil navzgor, in prepričan sem bil, da je na dnu ne bova bolje odnesla od škorpijona na stropu.

Takrat je bil čas za zapestnico in nisem se obotavljal – povlekel sem Murphy bliže k sebi in ustvaril ščit okoli naju. Le nekaj sekund časa sem imel, da sem se osredotočil, da sem razmislil – krogla okoli naju ni smela biti preveč krhka, pretrda, saj bi se le zaletela v njeno notranjo ploskev, kar bi bilo enako, kot da bi preprosto počakala, da dvigalo pristane na dnu. Krogla je mora biti elastična, fleksibilna, da bi porazdelila neverjetno silo nenadnega ustavljanja v pritličju.



Bilo je temno in nisem imel veliko časa. Z Murphy sva poletela na sredo prostora kabine, ko sem dvigal ščit okoli naju, ki je prostor zapolnjeval z več plastmi elastične zaščite, z delno povezanimi molekulami zraka, z vzorci moči, ki bi naj porazdelila silo udarca. Začutil sem pritisk okoli sebe, kot da bi me nekdo zatlačil med brikete iz stiropora.

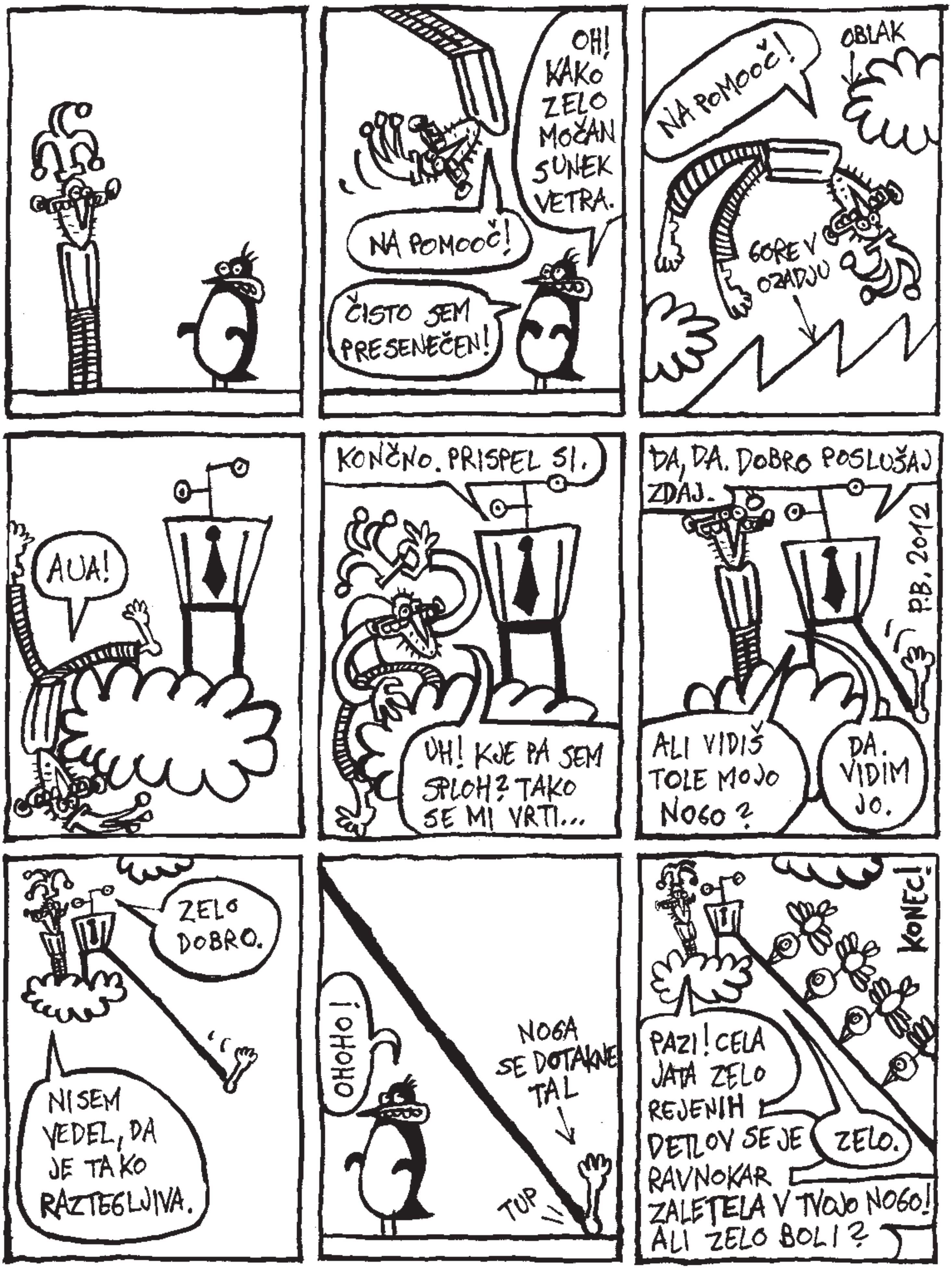
Padala sva vse hitreje. Čutil sem, kako se približuje dno jaška. Zaslišal sem bučno bobnenje in z vso močjo volje sem se oklepal ščita.

Ko sem spet odprl oči, sem sedel na tleh razbite, uničene kabine, in držal mlahavo, nezavestno Murphy. Vrata dvigala so se moreče stresla, tiho zazvončkljala in se odprla. Dva reševalca s torbama za prvo pomoč v rokah sta buljila v dvigalo, v Murphy in mene, čeljusti so jima padle do kolen. Prah se je valil vsepovsod.

Bil sem živ.

Jim Butcher

(Odlomek je vzet iz knjige Dresdenovi zapisi - Začetek nevihte, ki te dni izide pri založbi Videotop.)


OH! KAKO ZELO MOČAN SUNEK VETRA.
NA POMOOČ!
ČISTO SEM PRESENEČEN!
NA POMOOČ!
OBLAK
GORE V OZADJU
AUA!
KONČNO. PRISPEL SI.
UH! KJE PA SEM SPLOH? TAKO SE MI VRTI...
DA, DA. DOBRO POSLUŠAJ ZDAJ.
P.B. 2012
ALI VIDIŠ TOLE MOJO NOGO?
DA. VIDIM JO.
ZELO DOBRO.
NISEM VEDEL, DA JE TAKO RAZTEGLJIVA.
OHOHO!
NOGA SE DOTAKNE TAL
TUP
KONEC!
PAZI! CELA JATA ZELO REJENIH DETLOV SE JE RAVNOKAR ZALETELA V TVOJO NOGO! ALI ZELO BOLI?
ZELO.

Društvo Ekologi brez meja, Grablovičeva 52, 1000 Ljubljana

Očistimo Slovenijo
za lepši svet!

24. marec 2012

www.očistimo.si

Očistimo
Slovenijo
2012

V okviru projekta:

Let's do it!
World
Cleanup
2012

Pošljite SMS
OCISTIMO na **1919**
in prispevajte 1 EUR.*

Anonimna prijava
divjih odlagališč:
register.ocistimo.si,
080 2262

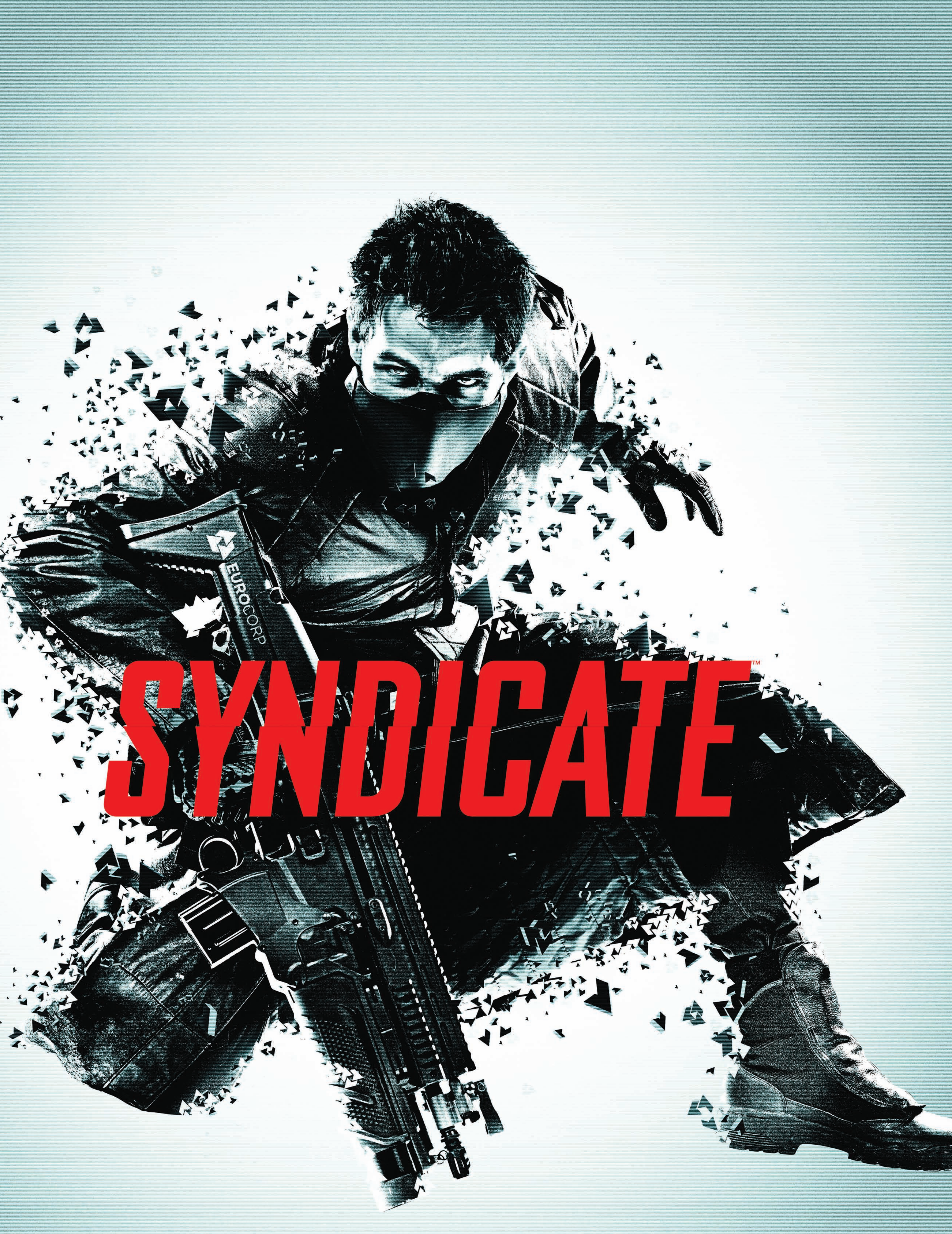
TILIA
Zavarovalnica Tilia, d.d.

PRISTOP

---

* Prispevajo lahko uporabniki mobilnega omrežja Telekoma Slovenije, Si.mobil in Tušmobil. Telekom Slovenije, Si.mobil in Tušmobil se odpovejo vsem prihodkom iz naslova tako poslanih SMS-sporočil. Pogoji in navodila za sodelovanje pri storitvi SMS Donacija so objavljeni na spletni strani www.očistimo.si.

CAN'T
HOW DOES IT FEEL?
TO BE ON YOUR OWN,
LIKE A ROLLING STONE!
WELCO
ART OF ONE
LOVE
CIA
TY CE


SYNDICATE™
EUROCORP

Joker